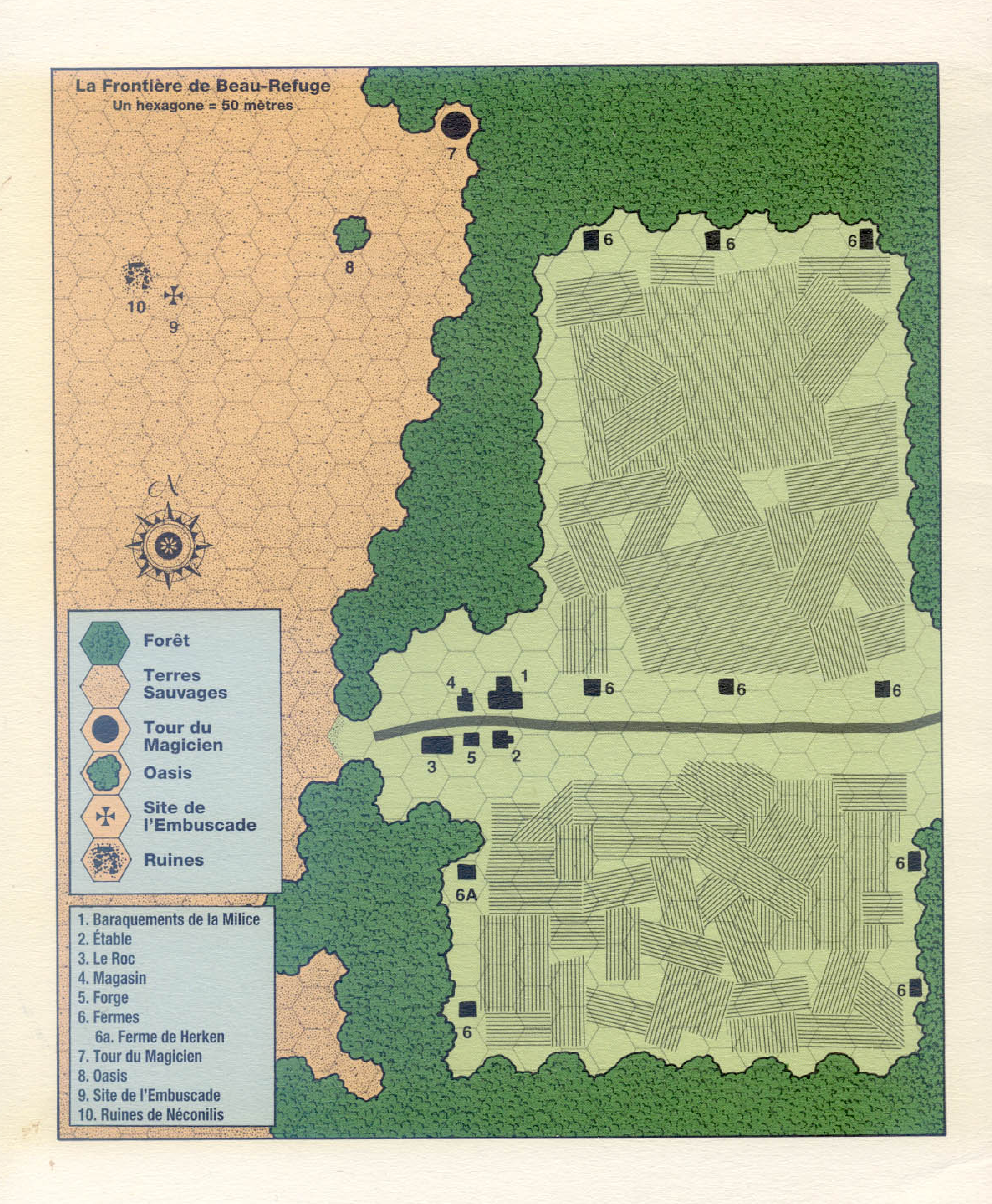


9454F

Aventure de jeu officielle

L'Épreuve du magicien (II)

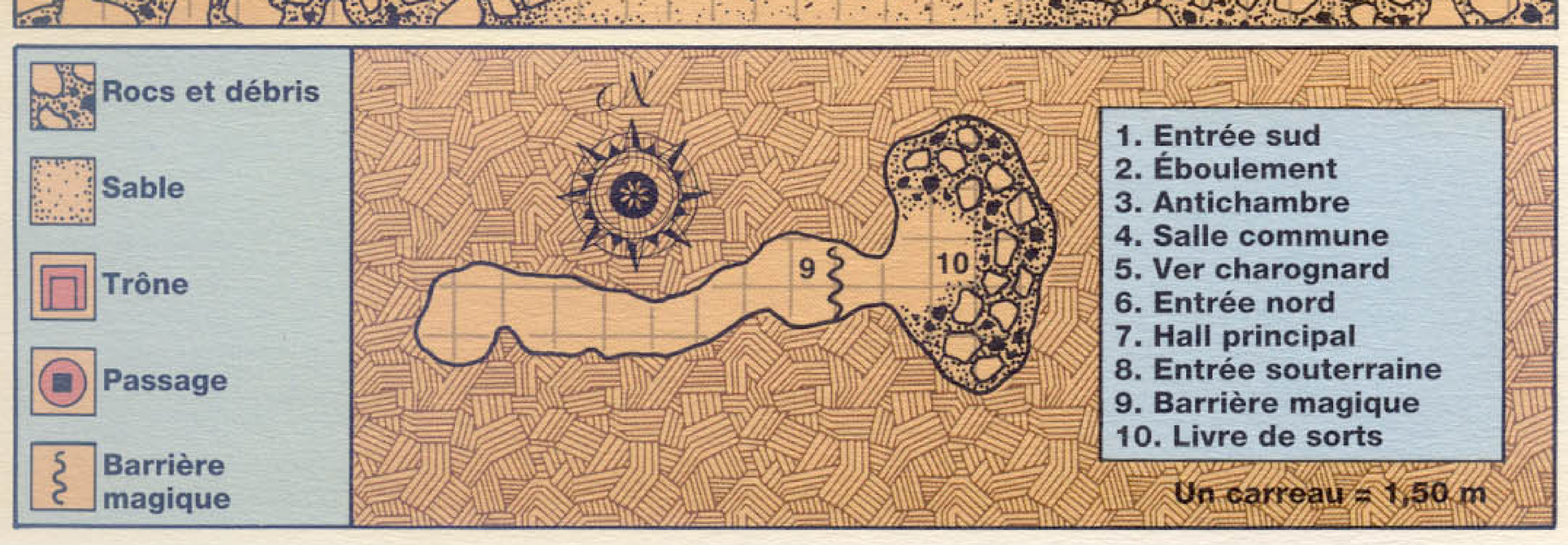
TSR



La Frontière de Beau-Refuge
Un hexagone = 50 mètres
N
Forêt
Terres Sauvages
Tour du Magicien
Oasis
Site de l'Embuscade
Ruines
1. Baraquements de la Milice
2. Étable
3. Le Roc
4. Magasin
5. Forge
6. Fermes
6a. Ferme de Herken
7. Tour du Magicien
8. Oasis
9. Site de l'Embuscade
10. Ruines de Néconilis

Ruines de Néconilis

6 8 7 3 4 2 1 5



Introduction



AVENTURE DE JEU OFFICIELLE

L'Épreuve du magicien (II)

par Kevin Melka

Révision : Steven E. Schend
Illustration de couverture : Clyde Cladwell
Illustrations intérieures : Terry Dykstra
Cartographie : Dennis Kauth
Composition : Alejo Torres, Luis Ogg
Traduction : Isabelle Troin-Joubaud
Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal
Remerciements à Jean Rabe

ISBN 1 86009 076 1 9454FXXX1501

L'Épreuve du magicien (II) est une aventure en tête-à-tête destinée à un seul joueur et un MD, qui permet à un personnage magicien d'acquérir de l'expérience hors du contexte d'une campagne.

Elle convient à un PJ magicien entre le 4ème et le 6ème niveau. Les magiciens multi-classés peuvent également jouer *l'Épreuve du magicien (II)*, mais ce scénario a été conçu pour un personnage capable de jeter des sorts de 2ème et de 3ème niveau.

Cette aventure peut être utilisée en conjonction avec *le Manuel Complet du Magicien*. Bien que ce dernier ne soit pas obligatoire, il ajoute grandement à la diversité du jeu. Des profils comme ceux d'académicien ou de magicien militant conviennent parfaitement à ce scénario, mais les magiciens spécialisés ayant de faibles capacités offensives — comme les devins, les enchanteurs, les illusionnistes ou les mystiques — risquent d'avoir du mal à s'en sortir.

L'Épreuve du magicien (II) est une incursion au sein d'un ancien mystère, composée d'un mélange de jeu de rôles, de résolution de problèmes et d'utilisation intelligente des capacités spécifiques d'un magicien. La classe de magicien étant moins physique que la plupart des autres, le MD devrait accorder des points d'expérience pour toutes les actions intelligentes du PJ — sans oublier ceux provenant des combats pour autant. Le MD peut d'ailleurs revoir les règles optionnelles concernant les points d'expérience individuels (*Guide du Maître*, pages 56-57).

Au cours de cette aventure, le PJ rencontrera de nombreux PNJ dans le village frontalier de Beau-Refuge. Il est important qu'il entre en contact avec un maximum d'entre eux, car ils peuvent lui fournir des informations pertinentes dont il aura besoin pour résoudre les problèmes qui se poseront à lui ultérieurement.

Par commodité et pour plus de clarté, nous utiliserons le pronom masculin tout au long de ce scénario. N'y voyez aucune tentative de discrimination contre des personnages de sexe féminin, et lisez toujours « il ou elle » à la place de « il ».

Informations sur le contexte

Beau-Refuge est une communauté frontalière qui se dresse sur une plaine fertile, sur les terres du Baron Tigus de Basselande. Elle est située en bordure d'une étendue des Terres Sauvages, un territoire rude et inexploré. La majorité de ses habitants sont des fermiers ; les autres sont soit des marchands, soit des soldats : étant donnée la position géographique du village, le Baron a jugé prudent d'envoyer une milice veiller sur les fermiers et leurs précieuses récoltes.

Beau-Refuge fut fondé après que des éclaireurs se soient aperçu de la fertilité du sol à son emplacement. La région abritait déjà un magicien qui vivait en reclus. Après des mois passés à abattre des arbres et à pousser des rochers, les hommes du Baron parvinrent à déblayer des dizaines de kilomètres carrés de terrain. Le Baron envoya alors des familles de paysans sur place, et leur fit cadeau de parcelles de terre. En échange de sa générosité et de sa protection, il fut convenu que les fermiers lui céderaient une partie de leurs récoltes chaque année. Les premières graines ont été plantées il y a dix mois, et tous les espoirs semblaient permis jusqu'à présent.

Mais des rumeurs concernant la présence de créatures dangereuses dans les Terres Sauvages sont récemment parvenues jusqu'aux oreilles du Baron ; en guise de mesure préventive, il a donc ordonné que la région soit explorée et que l'on en dresse une carte. Les premières expéditions furent un succès, et les soldats parvinrent à établir de nombreuses relevés topographiques et à éliminer des dizaines de dangereux charognards. Mais cela ne devait pas durer.

Durant une expédition dans le nord des Terres Sauvages, il y a deux semaines environ, un groupe d'éclaireurs a rencontré une créature hostile qui crachait le feu et qui était visiblement immunisée aux effets de leurs armes. Tous furent décimés, à l'exception d'un soldat qui réussit à s'enfuir. La créature semblant avoir de grands pouvoirs magiques en plus d'être immunisée aux armes, le Baron a décidé d'envoyer un magicien pour enquêter plus avant.

Les Terres Sauvages en frontière desquelles se situe Beau-Refuge appartenaient autrefois, il y a plus de 800 ans, à un magicien mauvais. Aujourd'hui, il ne reste de son règne que des ruines poussiéreuses et des légendes à demi-oubliées. Ce sinistre individu, qui répondait au nom de Néconilis, connut une fin spectaculaire dans un tremblement de terre de proportions monumentales que rien ne laissait prévoir. Persuadés que l'esprit du mage hantait toujours les lieux, les survivants de cette catastrophe s'enfuirent vers des régions plus sûres. Mais, ignorée de tous, l'une des créatures de Néconilis est toujours en vie.

Peu de temps avant le tremblement de terre, Néconilis avait conjuré un gardien yugoloth mineur pour protéger ses livres de sorts pendant que lui-même veillait sur ses terres. Ce puissant magicien donna des instructions très intelligentes au yugoloth : il lui demanda de garder six livres de sorts se trouvant chacun dans un endroit différent, ainsi que les terres qui s'étendaient entre eux. Après la destruction du domaine de Néconilis, les livres demeurèrent dans leur cachette. Un gardien yugoloth doit toujours se trouver à une distance maximum de 90 mètres de l'objet de ses soins ; la créature règne donc maintenant sur les Terres Sauvages depuis plus de huit siècles.

Aujourd'hui, elle arpente toujours la même zone d'environ 80 kilomètres carrés et veille sur les six livres de sorts du magicien dans leurs cachettes respectives. Cette aventure ne parle que de l'un d'entre eux, mais vous trouverez des précisions sur les cinq autres au Chapitre huit : Prolonger le scénario. Bien que la créature ne soit qu'un yugoloth mineur, son immunité spéciale aux armes tranchantes en fait un formidable adversaire.

Après avoir observé le groupe d'éclaireurs de Beau-Refuge pendant plusieurs jours, le yugoloth, nommé Yagdoo, en a conclu que ceux-ci ne pouvaient pas le blesser, et il les a donc attaqués. L'armement standard des miliciens de Beau-Refuge consiste en une épée courte ou longue — les hommes furent tous massacrés en quelques minutes.

L'esprit d'un yugoloth

Yagdoo est un gardien yugoloth mineur, court sur pattes et extrêmement pleutre. Il est plus petit que ses semblables, et à première vue il ressemble à un diablotin difforme ou à une gargouille. Il vit dans les Terres Sauvages depuis 800 ans, c'est-à-dire environ depuis la chute de Néconilis. La récente apparition de l'ermite et des villageois de Beau-Refuge sont les seuls contacts qu'il a eus avec la civilisation depuis des siècles.

Ayant été maltraité par Néconilis peu de temps après que celui-ci l'ait conjuré, Yagdoo a très peur des magiciens. Cela peut constituer un avantage pour le PJ si jamais il entre en contact avec cette créature, car chaque fois qu'il jettera un sort, il aura une chance que Yagdoo préfère s'enfuir plutôt que de poursuivre le combat (voir le Chapitre six). Par contre, le yugoloth n'a aucune crainte des hommes en armes, et continuera à protéger les livres de sorts de Néconilis quel que soit le nombre de miliciens qui s'introduiront dans les Terres Sauvages.

Yagdoo a passé des siècles entiers tout seul dans les Terres Sauvages, avec des meutes de chacals et autres charognards pour seule compagnie. Parfois, des légendes parlant d'une fabuleuse créature atteignaient les terres civilisées — mais aucun des apprentis héros qui partirent en quête du monstre n'en revint jamais.

Yagdoo mesure 1,20 mètre de haut et pèse environ 40 kilos — ce qui est ridicule comparé à la plupart de ses semblables. Mais il sait utiliser sa petite stature à son avantage lorsqu'il combat des adversaires assez stupides pour se précipiter droit sur lui, l'épée à la main, persuadés de tuer sans problème une créature aussi ridicule.

Toutes les armes tranchantes non magiques utilisées pour le frapper (y compris épieux, carreaux et flèches métalliques) se brisent au contact de sa peau. Les armes tranchantes magiques ont droit à un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour ne pas être détruites, mais ne lui causent quand même aucun dégât.

Yagdoo s'entoure de mille et unes précautions avant de s'engager dans un combat. Il vit dans les Terres Sauvages depuis si longtemps qu'il est presque impossible de le dénicher s'il ne souhaite pas être vu. Ses talents de « se cacher dans l'ombre » et « mouvement silencieux » sont excellents sur son territoire : 90 % chacun. Il peut également utiliser une forme de ventriloquie (jusqu'à une portée de 90 mètres) tant qu'il se trouve dans les Terres Sauvages caillouteuses. Les échos se répercutant sur les rochers environnants représentent un moyen très efficace d'attirer un adversaire dans une embuscade — c'est l'une des choses auxquelles le yugoloth a fini par exceller au fil des ans.

Vivant depuis plus de 800 ans sur le Plan Primaire, Yagdoo n'a aucun désir de retourner sur son plan d'origine. Il souffre de la malédiction qui fait de lui un pleutre vis-à-vis des magiciens et une monstruosité sauvage vis-à-vis des guerriers. Il est lié à son devoir — protéger les livres de Néconilis — par serment ; mais tout ce qu'il souhaite en réalité, c'est qu'on lui fiche la paix.

Toute expédition pénétrant dans les Terres Sauvages attire immédiatement son attention. Yagdoo étudie ses adversaires pendant des heures, voire des jours, avant d'engager le combat — à moins que les intrus ne menacent directement les livres de sorts qu'il est chargé de protéger. Pour plus d'informations sur le yugoloth, consultez la feuille de *Bestiaire Monstrueux* de la page 32.



Introduction pour le joueur

Lisez les lignes suivantes lorsque le joueur est prêt à commencer. Vous pouvez modifier le nom du Baron et du village de Beau-Refuge pour intégrer cette aventure dans votre monde de campagne le cas échéant.

Tu viens juste de recevoir un message urgent du Baron Tigus de Basselande, régent de ce territoire, homme d'une grande richesse et d'un grand pouvoir. Paré de tes plus beaux atours, tu te précipite vers son château en toute hâte. Dès les salutations échangées, le Baron va droit aux faits :

« Merci d'être venu aussi rapidement. Comme vous le savez peut-être, il y a environ un an, mes hommes ont découvert une bande de terre fertile bordant les Terres Sauvages qui s'étendent à l'ouest de mon domaine. Le sol de nos fermes actuelles étant assez pauvre en nutriments, et devant être laissé en jachère pendant plusieurs années entre deux récoltes, notre peuple avait grand besoin de ces nouvelles terres. Mes hommes ont donc passé des mois à déblayer le terrain pour le rendre propre à l'agriculture, après quoi nous y avons envoyé des paysans afin de l'exploiter. Chacun de ces derniers reçut un morceau de terre en cadeau, en échange d'une partie de ses récoltes à venir. C'était il y a dix mois, et la première récolte est sur le point d'être moissonnée.

» Beau-Refuge est un endroit prospère et paisible. À l'exception de quelques charognards errants et d'un ivrogne de temps à autre, la milice n'avait pas grand-chose pour s'occuper. Il y a deux semaines, j'ai ordonné à mes soldats d'aller effectuer une reconnaissance dans les Terres Sauvages, afin qu'ils s'emploient à quelque chose d'utile. Tandis qu'ils exploraient une région des Terres Sauvages située au nord du village, ils furent attaqués par une créature si puissante qu'elle les massacra pratiquement tous, et qu'un seul d'entre eux put s'échapper et revenir à Beau-Refuge — et encore était-il en piteux état.

» Délirant, aux portes de la mort, il parla d'une créature épouvantable qui crachait le feu et était immunisée aux armes. Il décrivit fiévreusement une bête monstrueuse dont la peau était si dure que les épées qui la touchaient se brisaient en mille morceaux. Et de fait, parmi ses possessions, nous retrouvâmes une épée courte dont la lame de bonne fabrication avait été rompue.

» Cette créature étant visiblement de nature magique et ne relevant pas des compétences d'une milice normale, je vous demande de bien vouloir aller mener l'enquête dans les Terres Sauvages en mon nom. Je vais vous confier un mandat que vous présenterez à la milice de Beau-Refuge, et qui vous permettra de disposer d'elle librement si jamais vous avez besoin de son aide. Vous trouverez également un magicien qui vit en ermite, cloîtré dans une vieille tour à l'extérieur de Beau-Refuge. Il refuse de sortir de chez lui pour discuter avec la milice, mais il se peut qu'il accepte de parler avec un de ses confrères et qu'il vous confie des informations.

» Les priorités principales sont la protection de la communauté villageoise et de ses récoltes, et la prévention d'un autre massacre. Remplissez cette mission pour le compte de la Baronnie et je vous serai extrêmement reconnaissant. Dites-moi, ami magicien, cette épreuve vous semble-t-elle au-dessus de vos forces ? »

La récompense offerte par le Baron Tigus dépend du statut du PJ : celui-ci est-il à son service, ou s'agit-il d'un magicien réputé qu'il a fait appeler à l'aide ? Si le PJ a prêté allégeance au Baron, il peut être récompensé par des fonds destinés à la recherche ou l'élaboration d'objets magiques, par une tour ou un antre de son choix, ou par de puissants livres de sorts appartenant au trésor de la Baronnie.

Si le PJ est un aventurier que le Baron a convoqué en raison de son excellente réputation, il peut se voir offrir l'un des avantages cités ci-dessus, ou une récompense en espèces sonnantes et trébuchantes de 1.000 po. En fonction de la conclusion de cette aventure, il pourra éventuellement négocier davantage (voir le Chapitre sept : Conclusion).

Une fois qu'il a accepté la mission, le PJ est emmené jusqu'à Beau-Refuge à cheval. Il est accompagné d'une douzaine d'hommes du Baron, et le voyage se déroule sans incidents.

Beau-Refuge abrite dix familles de fermiers, chacune ayant de quatre à six enfants qui travaillent dans les champs avec leurs parents. Un contingent de 30 soldats monte la garde et protège les villageois. On trouve également quelques commerçants qui tiennent respectivement une auberge, un magasin et une forge. Le village est distant de 75 kilomètres environ des terres du Baron de Basselande, dont il est séparé par une épaisse forêt. Vous pouvez modifier l'emplacement de Beau-Refuge si nécessaire pour l'introduire dans votre campagne ; mais le village doit rester une communauté frontalière isolée, en bordure d'un territoire inexploré.

Les fermiers de Beau-Refuge font pousser du blé, du seigle et du maïs. Ils ont également planté des pommiers et des poiriers, et prévoient d'amener des animaux de trait après que les champs situés au nord et à l'est du village aient été défrichés — probablement d'ici la saison prochaine. L'aventure commence à la fin de l'été ; la récolte aura lieu dans un mois à peine.

Les familles qui ont été relogées à Beau-Refuge étaient toutes extrêmement pauvres avant, et ne sont que louanges à l'égard du Baron qui leur a offert une chance de démarrer une nouvelle vie. La plupart ont des enfants en bas âge, les premiers véritables natifs de Beau-Refuge. Tous se sentent très concernés par les derniers événements, et les parents se montrent très protecteurs vis-à-vis de leur progéniture.

La milice se compose pour moitié de soldats expérimentés et pour moitié de nouvelles recrues ; elle est commandée par le Capitaine Buregard Tillan (voir les Personnalités). Le massacre provoqué par le yugoloth a réduit le nombre des hommes à 24. Ce chiffre inclut le capitaine et le jeune soldat qui a échappé au monstre — mais pas la douzaine d'hommes en armes qui ont accompagné le PJ jusque là, et qui doivent retourner auprès du Baron dès leur mission d'escorte accomplie.

Les marchands constituent une très petite mais très utile part de la communauté. La plupart d'entre eux ont sacrifié presque tout ce qu'ils avaient pour venir s'installer dans ce village frontalier. Ils se sentent donc tous concernés par les récents événements, ceux-ci étant hautement susceptibles d'altérer leur prospérité. Chacun d'eux a dépensé beaucoup d'argent pour s'installer, et aucun ne souhaite subir de perte.

Personnalités

Voici une liste des principaux PNJ de cette aventure. Le MD peut modifier leurs noms s'il le désire, mais devrait éviter de transformer leur caractère ou leur fonction sociale. Il peut également ajouter des PNJ de sa création, mais uniquement des fermiers humains de niveau zéro.

Capitaine Buregard Tillan (G5) : AL LN ; CA 4 ; VD 12 ; pv 25 ; TAC0 16 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; M 14 ; For 15 ; Dex 13 ; Con 16 ; Int 10 ; Sag 14 ; Cha 12

Compétences martiales : épée longue, dague, épée courte, arc court

Compétences diverses : Combat Aveugle, Sens de l'Orientation 15, Endurance 16

Équipement : épée longue, cotte de mailles et bouclier, arc court avec 20 flèches, *anneau de protection +2* (sur les jet de sauvegarde seulement)



Chapitre un : Beau-Refuge

Le Capitaine Tillan est un vétéran qui a survécu à de nombreuses campagnes. Par gentillesse, le Baron de Basselande lui a confié ce poste à Beau-Refuge plutôt que de le mettre à la retraite — ce qui aurait brisé le cœur du vieil homme.

Buregard Tillan est âgé de 56 ans ; il mesure 1,85 m et sa stature le rend encore impressionnant malgré le poids des ans. Des dizaines d'années à servir dans l'armée l'ont usé, et les tâches les plus simples sont désormais douloureuses pour son corps fatigué. Ayant consacré toute sa vie à son métier, il est toujours célibataire.

La récente tragédie lui a donné un nouveau but dans l'existence : la mort de cet horrible monstre qui a massacré ses hommes. Si le Baron ne lui avait pas donné l'ordre très strict d'attendre l'arrivée d'un magicien, le Capitaine Tillan aurait déjà emmené sa compagnie entière dans les Terres Sauvages afin de traquer la bête dans sa tanière. Il éprouve une sincère répugnance à l'égard des magiciens et de la magie, et ne porte que très rarement son anneau de protection. La moitié supérieure de son bras gauche a été atrocement brûlée par un magicien mauvais plusieurs années auparavant, et il ne fait rien pour dissimuler sa haine de la magie. De puissants sorts cléricaux ont guéri sa blessure, mais n'ont pas effacé ses souvenirs.

Lorsque le PJ arrive à Beau-Refuge, le Capitaine Tillan demande à voir le mandat remis par le Baron de Basselande. Il ne montrera que mépris pour le PJ, et ce dernier aura du mal à lui soutirer fût-ce la plus petite bribe d'information. Il se peut que Tillan reconsidère son jugement lorsque le mystère semblera sur le point d'être résolu ; mais si le PJ fait preuve d'incompétence, il enverra immédiatement un rapport sévère au Baron de Basselande. Tillan a gagné le respect des villageois, qui tous accordent beaucoup de valeur à son opinion. Ceci risque de tourner au désavantage du PJ s'il s'oppose ouvertement au Capitaine.

24 soldats (G2) : AL LN, CA 5 ; VD 12 ; pv 9 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d8 ; M 11

Chaque membre de la milice est équipé d'une épée longue, d'une épée courte et d'une cotte de mailles. Les soldats vivent dans les baraquements (zone 1), et sont totalement dévoués au Capitaine Tillan.



Taillault Lestepieds (V4) : AL N ; CA 7 ; VD 6 ; pv 15 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; M 10 ; For 9 ; Dex 17 ; Con 14 ; Int 15 ; Sag 10 ; Cha 12

Compétences martiales : épée courte, dague, arc court

Compétences diverses : Estimation 15, Brassage 15, Cuisine 15, Lecture sur les Lèvres 13

Équipement : *lame courte de vitesse*, arc court, *anneau d'invisibilité*, 142 pa (en sûreté)

Talents de Voleur : vol à la tire 66 %, crocheter les serrures 42 %, trouver/désamorcer des pièges 41 %, mouvement silencieux 53 %, se cacher dans l'ombre 42 %, détecter les bruits 8 %, grimper 25 %, lire des langues inconnues 5 %, attaque sournoise x2

Taillault est le propriétaire et le tenancier de l'unique auberge de Beau-Refuge, Le Roc (voir zone 3). Ce petit-homme est joyeux et amical, et se montre toujours disposé à prêter une oreille compatissante aux problèmes de ses clients. Il dirige son auberge avec l'aide de

deux orphelins qu'il a adoptés des années plus tôt : Tanya, une séduisante jeune humaine d'environ 15 ans, et Burgot, un demi-orque âgé de 12 ans qui ne laisse pas deviner grand-chose de son héritage non humain. Tous les deux sont décrits dans les pages suivantes.

Lorsque la nouvelle de la création d'une communauté frontalière dans les Terres Sauvages fut rendue publique, Taillault rassembla toutes ses ressources et se dirigea vers Beau-Refuge. Le profit n'était pas la seule raison de sa « délocalisation », puisqu'il était recherché par la milice d'une autre ville pour une série de vols. Lorsque son complice fut capturé et avoua que le petit-homme était lui aussi impliqué dans l'affaire, il décida d'aller se mettre à l'abri ailleurs.

Taillault a dépensé la majeure partie de son argent pour son auberge, et ne possède plus rien d'autre au monde à part quelques pièces d'argent. Les récents événements l'ont visiblement rendu très nerveux ; ils pourraient lui coûter tout ce qu'il a bâti à Beau-Refuge, si le Baron venait à ordonner à ses gens de quitter le village. Taillault montrera beaucoup d'empressement à aider le PJ, notamment en lui confiant quelques informations (voir le Chapitre deux), et lui fournira même une chambre si ce dernier supporte mal le séjour dans les baraquements.

Herken Fortecharrue (G4) : AL LB ; CA 9 ; VD 12 ; pv 43 ; TAC0 17 ; #AT 1 ; Dég selon l'arme +5 ; M 13 ; For 18 (97) ; Dex 15 ; Con 18 ; Int 12 ; Sag 10 ; Cha 12

Compétences martiales : épée à deux mains, masse de fantassin, épieu de fantassin
Compétences diverses : Agriculture 14, Charpenterie 18, Endurance 18
Équipement : masse de fantassin, *épée à deux mains +2*, *anneau d'action libre*, 22 po

Herken est bâti comme une armoire à glace ; il fait plus de deux mètres de haut et son corps semble uniquement composé de muscles. Après avoir vécu une vie d'aventurier durant de longues années, Herken le Fort se lassa des combats et devint Herken Fortecharrue le fermier. Il vint s'installer avec sa femme et ses enfants à Beau-Refuge, en quête d'une vie paisible qui lui fasse oublier tout le sang versé autrefois.

Herken est le porte-parole des fermiers, qu'il représente dans toutes les transactions avec la milice et le Baron de Basselande. La plupart des villageois lui ont déjà demandé d'aller dans les Terres Sauvages pour y tuer le monstre. Et le gentil géant se retrouve déchiré entre son amour pour sa famille et son devoir envers sa communauté.

Herken sera très content de voir arriver le PJ au village. Il espère que celui-ci parviendra à résoudre le problème avant qu'il ne soit obligé de s'y atteler lui-même. Il veillera à ce que les fermiers coopèrent avec lui au maximum.

Tanya (V1) : AL N ; CA 9 ; VD 12 ; pv 5 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d4 (dague) ; M 11 ; For 8 ; Dex 15 ; Con 12 ; Int 13 ; Sag 11 ; Cha 16

Compétences martiales : dague, bâton
Compétences diverses : Cuisine 13, Jeu 16, Acrobatie 15
Équipement : dague, collier d'une valeur de 10 pa
Talents de voleuse : vol à la tire 54 %, crocheter les serrures 10 %, trouver/désamorcer les pièges 5 %, mouvement silencieux 15 %, se cacher dans l'ombre 30 %, détecter les bruits 15 %, grimper 50 %, lire des langues inconnues 0 %, attaque sournoise x2

Tanya fut adoptée par Taillault à l'âge de 10 ans, quelques jours seulement après que ses parents soient morts de la peste. Elle tenta de s'emparer de sa bourse, et le petit-homme choisit de la prendre sous son aile.

Tanya est maintenant âgée de 15 ans, et c'est une jeune fille très séduisante. En secret, elle voit Rafel, le jeune soldat seul survivant de l'expédition dans les Terres Sauvages. Elle est très inquiète pour son bien-aimé, et passe son temps à tripoter nerveusement un collier dont il lui a fait cadeau.

La jeune fille est kleptomane, et il y a 75 % de chances qu'elle essaie de s'emparer des choses de valeur que portent sur eux les clients de l'auberge. Elle dissimule si bien cette pathologie que même Taillault ne s'en est pas rendu compte.

Chapitre un : Beau-Refuge

Burgot (G1) : AL CN ; CA 10 ; VD 12 ; pv 12 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég par arme +1 ; M 11 ; For 17 ; Dex 13 ; Con 19 ; Int 10 ; Sag 9 ; Cha 11

Compétences martiales : épée courte, bâton, dague, arc court
Compétences diverses : Cuisine 10, Utilisation des Cordes 14, Course 13
Équipement : Bâton, 10 pc

Burgot a lui aussi été ramassé dans les rues d'une grande cité par Taillault. C'est un jeune demi-orque qui, à 12 ans, est plus musclé que la plupart des humains ayant le double de son âge. Bien qu'il ne soit absolument pas doué pour le vol, il est capable de faire un excellent guerrier. Taillault a détecté son potentiel et demandé au Capitaine Buregard de lui donner une instruction militaire ; le vétéran était sur le point de commencer l'entraînement du jeune garçon lorsqu'ont eu lieu les tragiques événements que l'on sait.

Burgot semble être un adolescent très calme, mais ceux qui le connaissent bien peuvent percevoir la violence intérieure qu'il tente de refréner. Mesurant déjà près de 1,80 mètre, il a la taille et le potentiel d'un grand guerrier. Il est plus particulièrement connu au sein de la communauté pour avoir sauvé une fillette d'une meute de chacals qui erraient en bordure du village le mois précédent. Il a tué quatre des bêtes à mains nues afin de secourir la petite fille.

Si le PJ ou Taillault le lui demandent, Burgot accompagnera le magicien dans les Terres Sauvages.

Steewee le palefrenier (niveau 0) : AL LB ; CA 10 ; VD 9 ; pv 3 ; TAC0 20 ; #AT Aucune ; Dég par arme -3 ; M 7 ; For 9 ; Dex 12 ; Con 9 ; Int 15 ; Sag 12 ; Cha 11

Compétences martiales : aucune
Compétences diverses : Maîtrise des Animaux — chevaux 11 ; Lecture/Écriture — commun 16
Équipement : Aucun

Steewee est le palefrenier de la milice, et le neveu du Capitaine Tillan. Il a 14 ans est il est très intelligent — mais n'a aucune affinité pour le métier des armes, au grand désespoir de son oncle. Ayant perdu ses parents très jeune, Steewee vécut chez divers membres de sa famille jusqu'à ce que Tillan le prenne avec lui. Le jeune garçon est le seul parent qui lui reste, et Tillan l'a vraiment accueilli à bras ouverts. Mais tout ce que veut Steewee, c'est devenir magicien.

Le jeune garçon s'efforcera de rencontrer le PJ peu après l'arrivée de celui-ci à Beau-Refuge. Il a déjà plusieurs fois tenté d'entrer en contact avec l'ermite qui vit au nord du village, mais ce dernier n'a jamais daigné lui parler. Il essaiera autant que possible de dissimuler à son oncle l'intérêt qu'il porte au PJ, parce qu'il est persuadé que cela risquerait de provoquer du grabuge.

Thore Clandefer (G3) : AL LB ; CA 10 ; VD 6 ; pv 18 ; TAC0 18 ; #AT 1 ; Dég par arme ; M 13 ; For 15 ; Dex 13 ; Con 15 ; Int 15 ; Sag 10 ; Cha 11

Compétences martiales : marteau, épée courte
Compétences diverses : Ferronnerie 17, Fabrication d'Arc et de Flèches 12, Forge d'Armes 12
Équipement : épée courte de qualité (+1 au toucher), 175 pa

Thore Clandefer est un nain vieillissant qui est venu passer la fin de ses jours à Beau-Refuge. C'est un forgeron expérimenté qui a travaillé au service des rois nains pendant plus de deux siècles. Il a l'impression d'avoir gaspillé sa jeunesse à servir les riches, et veut finir sa vie en aidant ceux qui luttent pour survivre.

Thore fabrique et répare les armes et les armures de la milice de Beau-Refuge. Si on lui pose des questions au sujet de l'épée brisée trouvée sur le survivant de l'expédition, il jurera sur la tête de ses ancêtres que l'épée était de toute première qualité (c'est lui qui l'avait forgée). Comme la plupart des nains, Thore n'éprouve guère de sympathie pour les magiciens, et il n'admettra pas que le PJ critique son travail le cas échéant. Mais il confessera que seule une puissante magie a pu briser l'arme de la sorte.

Augmen Cudelbutt (niveau 0) : AL N (M) ; CA 10 ; VD 12 ; pv 4 ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d4 ; M 11 ; For 9 ; Dex 10 ; Con 13 ; Int 14 ; Sag 10 ; Cha 11

Compétences martiales : dague
Compétences diverses : Aucune
Équipement : dague, 100 pa

Augmen Cudelbutt est le propriétaire de l'unique boutique de Beau-Refuge. C'est un marchand malhonnête qui cherche à faire un maximum de profit sur le dos des villageois. Il ne vend que des biens de qualité inférieure et ne se soucie que d'une seule chose au monde : son profit.

Bien qu'il se sente concerné par les récents événements, Augmen se moque bien de la mort de quelques soldats tant qu'elle n'affecte pas ses propres revenus. Il est trop borné pour réaliser que cette malheureuse conjoncture pourrait bien provoquer la dispersion de la petite communauté.

Endroits Intéressants

Beau-Refuge n'est accessible que par une route qui vient de l'est. Il est entouré par des forêts au nord, au sud et à l'est, et par les Terres Sauvages à l'ouest. Les bâtiments ont tous été construits à l'aide du bois provenant du défrichage de la zone. Ils ressemblent à des cabanes de rondins, exceptés les plus récents qui sont faits de planches.

La route passe au centre du village, et les fermes un peu éloignées sont accessibles par de petits chemins. On peut également trouver une route de terre qui conduit jusqu'à la tour de l'ermite. Depuis l'incident des Terres Sauvages, des patrouilles de cinq miliciens arpentent la route principale et les chemins voisins 24 heures sur 24.

1. Les quartiers de la milice

Le plus grand bâtiment de Beau-Refuge est fait de rondins ; il abrite un hôpital, une prison, des baraquements et une armurerie pour le contingent qui y est stationné. On y trouve également de modestes appartements habités par le Capitaine Tillan et munis d'un bureau adjacent. L'armurerie est fermée par un cadenas de très bonne qualité (-30 % sur les tentatives d'ouverture), dont seuls le Capitaine Tillan et le Baron de Basselande possèdent la clé. À l'intérieur se trouvent : 30 épées courtes, 15 épées longues, 10 boucliers de métal et 5 boucliers de bois.

Rafel, le jeune soldat qui a survécu à l'expédition dans les Terres Sauvages, loge actuellement à l'hôpital, où il se remet des blessures presque fatales qu'il a subies (voir le Chapitre deux).

2. L'Étable

Beau-Refuge n'abrite que peu de chevaux, et cette étable sert essentiellement à loger ceux des voyageurs éventuels. La seule monture qui y dort actuellement est celle du Capitaine Tillan, une jument noisette répondant au nom de Filly. Lorsque le Baron rend visite au village, son cheval et ceux de ses hommes sont placés ici, sous la surveillance vigilante du neveu de Tillan, Steewee.

L'étable peut contenir jusqu'à une douzaine de chevaux. Pendant l'hiver, les chevaux de bât des fermiers y trouvent un refuge et les bons soins de Steewee. Une petite chambre a été aménagée dans le grenier, et c'est là que vit le jeune palefrenier lorsque ses devoirs ne l'appellent pas ailleurs.

3. Le Roc

Le Roc est la seule auberge de Beau-Refuge ; elle appartient au petit-homme Taillault Lestepieds. Sa salle principale est assez vaste, et pourvue d'un bar à liqueurs très bien fourni. Taillault garde plusieurs bouteilles de vin fin dans sa réserve personnelle, et sert de la bière de bonne qualité à ses clients. Pendant la journée, il est toujours possible de commander un repas chaud composé de viande et de patates à l'auberge. Taillault nourrit les soldats de la milice, en échange de quoi le Baron lui verse une somme forfaitaire tous les mois. Le Roc possède également quatre chambres à louer, pour un prix de 1 pa la nuit, ou 3 pa repas inclus.

Le Roc est ainsi nommé parce que Taillault n'avait pas assez d'argent pour payer les ouvriers afin qu'ils débarrassent son auberge nouvellement construite de toutes les pierres qui restaient encore à l'intérieur. Aussi, de nombreux rocs de bonne taille sont éparpillés çà et là dans la grande salle, dont un énorme rocher d'environ deux mètres de haut sur trois de large. Les clients du Roc ont pris l'habitude d'y écrire leur nom ou une petite phrase amusante en souvenir de leur passage. On peut lire, entre autres :



- *« J'aurais aimé que cette caillasse ne m'empêche pas d'admirer la serveuse… »*
- *« À la meilleure, et malheureusement unique, auberge de Beau-Refuge. »*
- *« Tâche de ne pas escroquer mes soldats, aubergiste. — Baron de Basselande »*
- *« Si j'peux plus tenir debout, poussez-moi sous le rocher. »*

Chaque soir, les soldats qui ne sont pas de garde viennent au Roc discuter des événements de la journée. L'auberge est un excellent endroit pour récolter des informations utiles à la quête du PJ (voir le Chapitre deux).

4. Le magasin d'Augmen

C'est l'un des seuls bâtiments du village qui ne soit pas fait de rondins, mais de planches. Augmen a dépensé beaucoup d'argent pour que son magasin soit la plus belle construction de Beau-Refuge. En plus de la surface de vente, on y trouve des quartiers d'habitation et une cave qui lui sert pour stocker sa marchandise. Le magasin respire le professionnalisme, ce qui donne une fausse impression de sécurité à ses clients.

Il y a toujours 75 % de chances de trouver une pièce d'équipement normal mentionnée dans le *Manuel du Joueur* à la boutique d'Augmen. Mais ses marchandises sont de mauvaise qualité, et après la première utilisation 25 % d'entre elles développent un défaut majeur (au choix du MD). Augmen a également un stock de biens de bonne qualité, mais il ne les vend que lorsqu'il peut en retirer un bénéfice substantiel.

5. La forge

Elle appartient à Thore Clandefer. Le nain fabrique et répare les armes, les armures et les boucliers de la milice. Il ferre également les chevaux, répare les outils des fermiers et fabrique des bijoux de pacotille pour leurs enfants. Des quartiers d'habitation et une petite grange jouxtent sa boutique.

Les armes fabriquées par Thore sont toutes de qualité supérieure, bien que le nain en demande seulement le même prix que celui mentionné dans le *Manuel du Joueur* pour des armes normales. Mais étant donné son âge, il met deux fois plus de temps à les fabriquer. Thore voudrait se trouver un apprenti, et plusieurs des enfants

du village sont candidats à ce poste. 10 % des armes fabriquées par Thore sont d'une qualité telle qu'elles bénéficient d'un bonus non magique de +1 au toucher (sur le premier coup d'un combat donné seulement).

6. Les fermes

Une dizaine d'exploitations agricoles entourent Beau-Refuge. Chaque famille du village possède plusieurs acres de terre fertile pour produire ce dont elle a besoin pour survivre ; ainsi qu'une maison en rondins, une grange pour entreposer les récoltes et les outils, et un enclos pour abriter un cheval de bât.

Les fermiers de Beau-Refuge se connaissent tous très bien, puisqu'ils sont obligés de s'appuyer les uns sur les autres en cas d'urgence. Ils sont tous perturbés par l'incident des Terres Sauvages, et plus d'un a déjà songé à quitter le village.

6a. La ferme de Herken

Si le PJ a besoin d'Herken, il le trouvera dans cette ferme située au sud du village. Mais le géant est rarement chez lui, car il passe la moitié de la journée à travailler dans ses champs, et l'autre moitié à aider les autres à travailler dans les leurs.

Herken vit avec sa femme Dana et leurs deux fils, Trevor et Joseph, respectivement âgés de 6 et 4 ans.

7. La tour du magicien

Un chemin rarement emprunté mène jusqu'à cette structure, une simple tour de bois à deux étages que le magicien ermite Azzmere a rebâtie il y a environ 40 ans. C'était l'un des derniers vestiges ayant survécu à Néconilis. Bien qu'elle semble délabrée depuis l'extérieur, les réparations faites par Azzmere sont tellement solides qu'elle devrait tenir pendant au moins trois bons siècles de plus. Cette tour est amplement détaillée au Chapitre trois.

8. L'oasis

À l'ouest de la tour d'Azzmere se trouve une oasis, qui était un lac avant le tremblement de terre survenu 800 ans plus tôt. Des broussailles et des herbes folles y ont proliféré depuis, et l'eau y est fraîche et propre. Vous trouverez de plus amples détails concernant cette oasis au Chapitre cinq.

9. Le lieu de l'embuscade

C'est l'endroit où le yugoloth Yagdoo a décimé la patrouille de soldats deux semaines auparavant. Comme le Baron a interdit à tout le monde d'y aller avant qu'un magicien n'ait mené son enquête, ce site est resté en l'état, et le PJ pourra y trouver de nombreux indices concernant l'attaque. Vous trouverez plus d'informations sur cet endroit au Chapitre quatre.

10. Les ruines de Néconilis

Ici se dressent les ruines du domaine de Néconilis. Bien qu'il en existe une multitude d'autres à travers les Terres Sauvages, enfouies sous le sable et les rochers, ce sont les seules que le PJ rencontrera au cours de cette aventure. Vous trouverez davantage de détails concernant ces ruines au Chapitre six.



Chapitre deux : Rumeurs et événements

Rumeurs

Beau-Refuge regorge de rumeurs concernant les récents événements. Chacun des villageois possède sa propre théorie quant à ce qui est arrivé dans les Terres Sauvages. La plupart croient l'histoire de Rafel, le survivant, qui parle d'une bête monstrueuse qui crache le feu et avale les hommes tout rond. D'autres se sont fait leur propre scénario, pensant que le coup à la tête reçu par le jeune soldat a affecté ses souvenirs.

Lorsqu'il entrera en contact avec les PNJ de Beau-Refuge, le PJ entendra de nombreuses rumeurs concernant la créature des Terres Sauvages. Herken et le Capitaine Tillan n'ont aucun commentaire à faire à ce propos. Tous deux sont des guerriers expérimentés, et savent bien qu'il ne faut jamais écouter ce qui se dit d'une créature qu'ils n'ont pas vue en personne. Étant donné que la plupart des membres de la milice soutiennent la version de Rafel, vous trouverez ci-dessous deux listes de rumeurs différentes : une pour les villageois et une pour les soldats, que vous pourrez utiliser chaque fois que le PJ questionnera l'un d'entre eux à propos de l'incident des Terres Sauvages.

<u>Rumeurs — Villageois (1d10)</u>

1-2. Un dragon rouge s'est installé dans les Terres Sauvages, et il a attaqué les soldats avec son souffle de feu lorsque ceux-ci se sont trop approchés de son antre.

3-4. Un magicien mort-vivant qui vit dans les Terres Sauvages a jeté son dévolu sur Beau-Refuge. Ses abominables serviteurs ont attaqué les soldats lorsque ceux-ci ont manqué découvrir le secret de la non-vie du magicien.

5-6. Les soldats maladroits ont déclenché par mégarde un ancien sort de feu, qui les a pratiquement tous décimés. Les seuls monstres qui vivent dans les Terres Sauvages sont les charognards tels que les vautours et les chacals.

7-8. L'expédition s'est faite attaquer par une énorme meute de chacals. Les soldats étaient si mal entraînés par le Capitaine Tillan qu'ils n'ont pas été capables de se défendre. Certains des fermiers ont adressé une pétition au Baron de Basselande pour qu'il relève le vieil homme de ses fonctions.

9. Un épouvantable monstre arpente les Terres Sauvages en quête de sang. Lorsqu'il aura suffisamment faim, il s'enhardira au point de pénétrer dans le village, et il tuera tous les habitants.

10. Le magicien qui vit en ermite au nord du village a conjuré une créature des Abysses. Celle-ci l'a dévoré et erre maintenant en quête de chair humaine.

<u>Rumeurs — Milice (1d10)</u>

1-2. Rafel était parti en éclaireur lorsqu'une créature crachant le feu a attaqué le reste de son contingent. Elle mesurait 5 mètres de haut et était complètement difforme. Rafel a seulement été effleuré par son souffle, mais s'est cogné la tête contre une pierre en tombant. Le monstre l'a laissé pour mort.

3-4. Deux chimères sont venues habiter dans les Terres Sauvages. Elles sont très dangereuses, puisqu'immunisées aux armes non magiques.

5-6. Les pierres elles-mêmes se sont animées et ont massacré les soldats. Ces derniers ont brisé leurs armes en tentant de les frapper, et Rafel est parvenu à s'enfuir après avoir été blessé à la tête.

7-8. Une bête morte-vivante arpente les Terres Sauvages. Tous ceux qu'elle tue deviennent ses esclaves, et les armes non magiques ne lui causent aucun dégât. Rafel est encore malade parce qu'il deviendra bientôt l'un de ses esclaves morts-vivants.

9. C'est l'ermite qui est derrière tout ceci. Il n'apprécie pas que les villageois se soient installés sur son territoire, et il a décidé de les faire partir. Personne ne l'a vu depuis l'attaque.

10. L'ermite a conjuré un monstre des Abysses pour raser le village. La créature est immunisée aux armes et ne retournera chez elle que lorsqu'elle aura massacré tous les villageois.

Chapitre deux : Rumeurs et événements

Événements

Une série d'événements se déroulera durant les deux premiers jours que le PJ passera à Beau-Refuge. Ils se produiront soit lorsque le PJ se rendra à un endroit donné, soit à un moment précis. Le MD peut les modifier légèrement en fonction des actions du PJ. Ce dernier doit vivre la plupart des événements décrits ci-dessous avant d'aller affronter Yagdoo dans les Terres Sauvages. À moins que le MD ne souhaite retarder le PJ au moyen de conditions météorologiques défavorables, le ciel est clair et la température agréable durant tout le déroulement de l'aventure (sauf exception mentionnée).

Chronologie

Premier jour — fin de matinée : Le PJ arrive à Beau-Refuge accompagné d'un contingent d'hommes du Baron de Basselande. Sous les regards scrutateurs de plusieurs villageois, il est escorté jusqu'aux quartiers de la milice où il doit rencontrer le Capitaine Tillan. Les hommes du Baron s'en retournent ensuite d'où ils sont venus. Le temps est frais et légèrement pluvieux — donc pas idéal pour se rendre dans les Terres Sauvages.

Premier jour — début d'après-midi : Le Capitaine Tillan fait patienter le PJ pendant au moins une heure avant de le recevoir. Durant l'entretien, il lui révèle les informations suivantes :

- Les soldats ont été attaqués alors qu'ils se trouvaient au nord-ouest du village. Le Capitaine ne sait pas où exactement.
- Le seul survivant de l'expédition a ramené son épée courte, qui se serait soi-disant cassée en deux lorsqu'il a tenté de frapper le monstre. C'est le forgeron du village, un nain nommé Thore, qui avait fabriqué cette arme.
- Un magicien vit en ermite au nord de Beau-Refuge. Il vient parfois au village, mais personne ne l'a vu depuis l'attaque. Tillan le considère comme un suspect potentiel.
- Les Terres Sauvages regorgent de chacals, de vautours et d'autres charognards.

Le Capitaine ne fait aucun effort pour dissimuler son mépris à l'égard du PJ. Il pense pouvoir tuer la bête bien plus facilement que n'importe quel magicien. Il demande à être informé de toutes les découvertes que pourrait faire le PJ, puis lui propose de loger dans les baraquements du contingent durant son séjour au village. Si le PJ refuse, il peut toujours louer une chambre à l'auberge.

Premier jour — fin d'après-midi : Le PJ reçoit une invitation à dîner au Roc, émanant de Taillault en personne. Le message lui est remis par Steewee, qui le questionne et lui demande comment faire pour devenir magicien.

Premier jour — soirée : Le dîner au Roc est offert par Taillault Lestepieds ; c'est un repas simple mais savoureux et copieux. Plusieurs soldats qui ne sont pas de garde ce soir-là, ainsi que quelques fermiers, sont attablés à l'auberge. Le PJ peut en tirer de nombreuses informations. Il peut également questionner Taillault. Utilisez les tables de Rumeurs fournies plus haut. C'est une occasion rêvée pour placer la scène de bagarre à l'Auberge du Roc (voir la section des Événements ci-après).

Second jour — matin : Herken vient s'entretenir avec le PJ et l'invite à déjeuner chez lui. Il lui explique qu'il est prêt à lui apporter toute l'aide nécessaire, si cela peut lui permettre de ne pas avoir à aller personnellement dans les Terres Sauvages. Il peut par exemple héberger le PJ, ou être son médiateur dans ses relations avec les fermiers ou le Capitaine Tillan.

Second jour — après-midi : Si le PJ accepte l'invitation d'Herken, il se rend chez lui pour déjeuner. Pendant le repas, une meute de chacals sort des Terres Sauvages et s'aventure dans le village. Depuis la ferme, Herken et le PJ peuvent entendre un cri strident.

Chacals (5) : Int Semi ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1/2 ; Pv 3 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-2 ; TA P ; M 4 ; PX 7 chacun

Si le PJ ne se trouve pas sur les lieux ou n'intervient pas, un jeune garçon de ferme (niveau 0, CA 9, 3 pv) sera tué par les chacals. Sa mort causera beaucoup de tort au



PJ. La plupart des villageois l'accuseront de négligence et d'incompétence, et le reste se retournera contre la milice. Un malaise palpable s'installera dans le village.

Second jour — soirée : Le Capitaine Tillan convoque le PJ et lui demande un rapport sur les événements de la journée. Si le PJ n'a guère progressé dans son enquête et n'est pas venu au secours de l'enfant, Tillan entre dans une grande colère. Il envoie un rapport très négatif au Baron, et part dès le lendemain matin dans les Terres Sauvages en compagnie de 10 de ses hommes.

Si le PJ a récolté des informations, ou prévu de se rendre à la tour de l'ermite, et qu'il en parle à Tillan, le vétéran décidera de l'accompagner dans les Terres Sauvages dès l'aube du lendemain.

Troisième jour — matin : Avec ou sans le PJ, le Capitaine Tillan s'aventure dans les Terres Sauvages. Si le PJ ne l'accompagne pas, lui et ses hommes se feront tous massacrer par Yagdoo. En revanche, si le PJ est présent, le yugoloth sera trop effrayé pour attaquer, et ne se montrera pas avant que le contingent ne pénètre dans les ruines de Néconilis.

Événements

Infirmerie de la milice : C'est ici que se repose le soldat qui a survécu à la première attaque de Yagdoo, un jeune homme nommé Rafel. Il souffre d'une sévère entaille à la tête, et ne reprend brièvement conscience que pour s'évanouir presque aussitôt. Lorsque le PJ viendra lui rendre visite, à quelque heure du jour ou de la nuit que ce soit, il y a 25 % de chances que Rafel soit réveillé. Il restera dans ce piteux état pendant encore une semaine, à moins que l'on ne lui prodigue des soins magiques.

S'il est réveillé, Rafel discute brièvement avec le PJ avant de sombrer à nouveau dans l'inconscience.

« Nous étions en train de dresser une carte de la portion nord des Terres Sauvages, murmure le jeune homme, lorsque ce monstre a surgi de derrière un énorme rocher. Il était plus grand qu'Herken Fortecharrue le fermier. Il arborait un sourire difforme ; puis il a ouvert la bouche et a craché une vague de feu sur nous. Mais il ne nous a pas tous atteints, et Jenkins et moi nous sommes rué sur lui l'épée à la main. »

Prenant une profonde inspiration, le jeune soldat continue. « Jenkins est arrivé sur lui le premier, et il lui

a assené un bon coup sur le flanc. Mais lorsque son épée l'a touché, elle s'est brisée. Jenkins était paralysé de stupeur, et la bête a profité de son hésitation pour le déchirer avec ses griffes.

» Comme elle m'avait tourné le dos pour tuer Jenkins, j'ai abattu mon épée sur sa tête de toutes mes forces. Là encore, la lame s'est brisée, et l'un des morceaux a heurté mon crâne. Je... j'avais peur et j'étais blessé, alors je me suis enfui. Tandis que je trébuchais sur le sol caillouteux des Terres Sauvages, j'ai entendu les cris d'agonie de mes camarades au fur et à mesure que la créature les massacrait tous.

» Je ne me rappelle pas comment j'ai réussi à revenir au village ; la seule chose dont je me souvienne, c'est de m'être réveillé ici. »

Rafel peut répondre à 1d4 questions du PJ avant de sombrer à nouveau dans l'inconscience. Il dormira pendant toute la fin de l'aventure, mais finira par se rétablir complètement.

- Le monstre mesurait plus de 3 mètres de haut, il avait des cornes de taureau et il soufflait une haleine brûlante.
- Il a utilisé son souffle de feu au moins deux fois.
- La patrouille a été attaquée dans le nord des Terres Sauvages. Rafel ne se rappelle pas exactement où. Il est malaisé de se déplacer dans les Terres Sauvages, parce que celles-ci sont parsemées de rocs qui se ressemblent tous et font perdre tout sens de l'orientation aux voyageurs.
- Juste avant d'être attaquée, la patrouille avait traversé une oasis au nord-ouest de Beau-Refuge.

Si Rafel bénéficie de soins magiques, il se remettra plus rapidement, mais dormira malgré tout pendant quelques jours de plus. Les soldats de la milice veillent sur lui lorsqu'ils ne sont pas de garde — ainsi que Tanya qui est très inquiète. Beau-Refuge n'abrite aucun clerc qui puisse accélérer sa guérison.

Bagarre à l'Auberge du Roc : Alors que le PJ se trouve à l'auberge, il est abordé par un soldat visiblement ivre qui lui cherche querelle. Celui-ci est très touché par la mort de ses camarades, et il a visiblement envie de se battre. Il est impossible de le raisonner. Il en veut au PJ d'être venu à Beau-Refuge, car il pense que les fermiers vont prendre les miliciens pour des faibles à présent. À moins que le PJ ne réussisse à le calmer en faisant usage d'un sort ou d'une arme, le soldat lui porte un premier coup.

Soldat ivre (G2) : AL LN ; CA 7 ; VD 12 ; pv 9 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég coup de poing ; M 11

Le soldat ivre souffre d'un malus de -1 au toucher et aux dégâts, car il ne jouit pas de toutes ses facultés physiques. Utilisez la table de Pugilat/Lutte, page 70 du *Guide du Maître*, pour les résultats de ce combat.

Le fantôme d'Azzmere : Durant la première nuit que le PJ passe à Beau-Refuge, il rencontre en rêve le fantôme du magicien ermite Azzmere. Dès qu'il s'est endormi, lisez-lui le paragraphe suivant :

Tu te vois en train de marcher dans les rues de Beau-Refuge, en direction des Terres Sauvages. Comme tu t'avances dans l'étendue rocheuse, celle-ci subit une transformation radicale, et se change en une cité débordante d'activité. De hautes tours de pierre s'élèvent de tous côtés dans le ciel, et les gens vaquent à leurs activités comme dans n'importe quelle ville digne de ce nom.

Un homme âgé portant une longue barbe blanche se dirige vers toi en boitant. Il te sourit et s'incline profondément en signe de bienvenue. Puis il relève soudain les yeux vers le ciel, et tend un bras sur lequel vient se poser un minuscule griffon de cristal. Celui-ci est entouré de flammes mais n'en semble pas incommodé. Le vieil homme te sourit à nouveau et t'offre l'oiseau magique. Le cœur battant, tu tends la main et lui prends le griffon. Un sentiment de sécurité t'envahit alors, et lorsque tu cherches le vieil homme du regard pour le remercier, il a disparu. Et tu te réveilles en sursaut.

Le vieil homme du rêve est Azzmere, qui lui envoie un message depuis l'au-delà. Le bâton au griffon est la clé qui permettra au PJ de survivre à sa rencontre avec Yagdoo (voir le Chapitre trois).

Chapitre trois : La tour du magicien

Il y a plus de quarante ans, le magicien Azzmere découvrit un texte archaïque qui parlait d'un sorcier maléfique ayant gouverné un royaume lointain huit siècles auparavant. Azzmere apprit que le royaume en question avait été dévasté, et se rendit donc dans les Terres Sauvages dans l'espoir d'y trouver d'anciennes reliques ou autres artefacts.

Peu de temps après son arrivée, Azzmere découvrit une tour étonnamment bien conservée pour son âge. Il utilisa sa magie pour en renforcer la structure, puis s'installa à l'intérieur. Et il vécut là pendant quarante ans, ne retournant à la civilisation que de temps à autre pour se procurer les biens nécessaires à sa survie.

Azzmere apprit énormément de choses en étudiant les ruines de Néconilis ; mais il ne découvrit jamais la véritable nature de Yagdoo. Il récupéra de nombreuses pièces de monnaie et autres reliques ayant appartenu au mage décédé, mais ne put jamais mettre la main sur ses livres de sorts.

Yagdoo a toujours gardé un œil sur le magicien, bien qu'il fût très effrayé par son pouvoir. Lorsqu'il lui sembla qu'Azzmere était dangereusement proche de découvrir l'un des livres cachés, Yagdoo prit le *Livre des Horreurs de Néconilis* et alla le cacher dans un endroit où il était certain que le magicien le trouverait. Son plan fonctionna encore mieux qu'il ne l'avait espéré. Azzmere trouva le livre quelques jours seulement avant que Yagdoo n'attaque la patrouille, et le sort de *terreur* qui était placé dessus accomplit immédiatement son œuvre. En ouvrant le livre, le vieil homme âgé de 90 ans eut une attaque cardiaque et mourut dans la minute.

Azzmere l'Ancien

Azzmere était un magicien bon qui avait survécu à tous ses parents et amis. Après avoir découvert l'existence de la cité perdue de Néconilis, cet archéologue amateur décida d'aller y passer le reste de ses jours dans la solitude.

Il fut néanmoins très heureux que des fermiers s'établissent à Beau-Refuge, et entretint un moment l'espoir de se faire des amis parmi eux. Mais l'attitude pleine d'amertume du Capitaine Tillan à son égard le cantonna à son statut d'ermite. Il se rendait parfois à Beau-Refuge et achetait à la boutique d'Augmen des marchandises hors de prix qu'il payait en pièces de platine. Ceux qui avaient eu l'occasion de lui parler le considéraient comme ayant très bon cœur.

La tour

Du temps de Néconilis, cette structure était une tour de garde, dont les habitants passaient leur temps à scruter l'horizon en quête d'envahisseurs éventuels ou d'esclaves en fuite. La tour a deux étages, et un escalier qui mène jusque sur son toit. Elle est vieille et délabrée, et c'est probablement le seul bâtiment qui ait échappé au tremblement de terre il y a huit siècles de cela. On peut pénétrer à l'intérieur soit par une porte au rez-de-chaussée, soit par le toit. À moins qu'il ne soit fait mention du contraire, aucune lumière n'est visible dans la tour. Ses planchers sont faits de bois et ont été remis en état par la magie d'Azzmere.

1. Porte — rez-de-chaussée

La porte de la tour est relativement neuve, puisqu'Azzmere l'avait remplacée à son arrivée, 40 ans plus tôt. Elle est faite de bois de chêne épais et scellée magiquement. Un sort de *détection de la magie* révélera sur elle la présence de magie de divination et d'altération. Les runes gravées tout autour sont la clé qui permettent de la franchir.

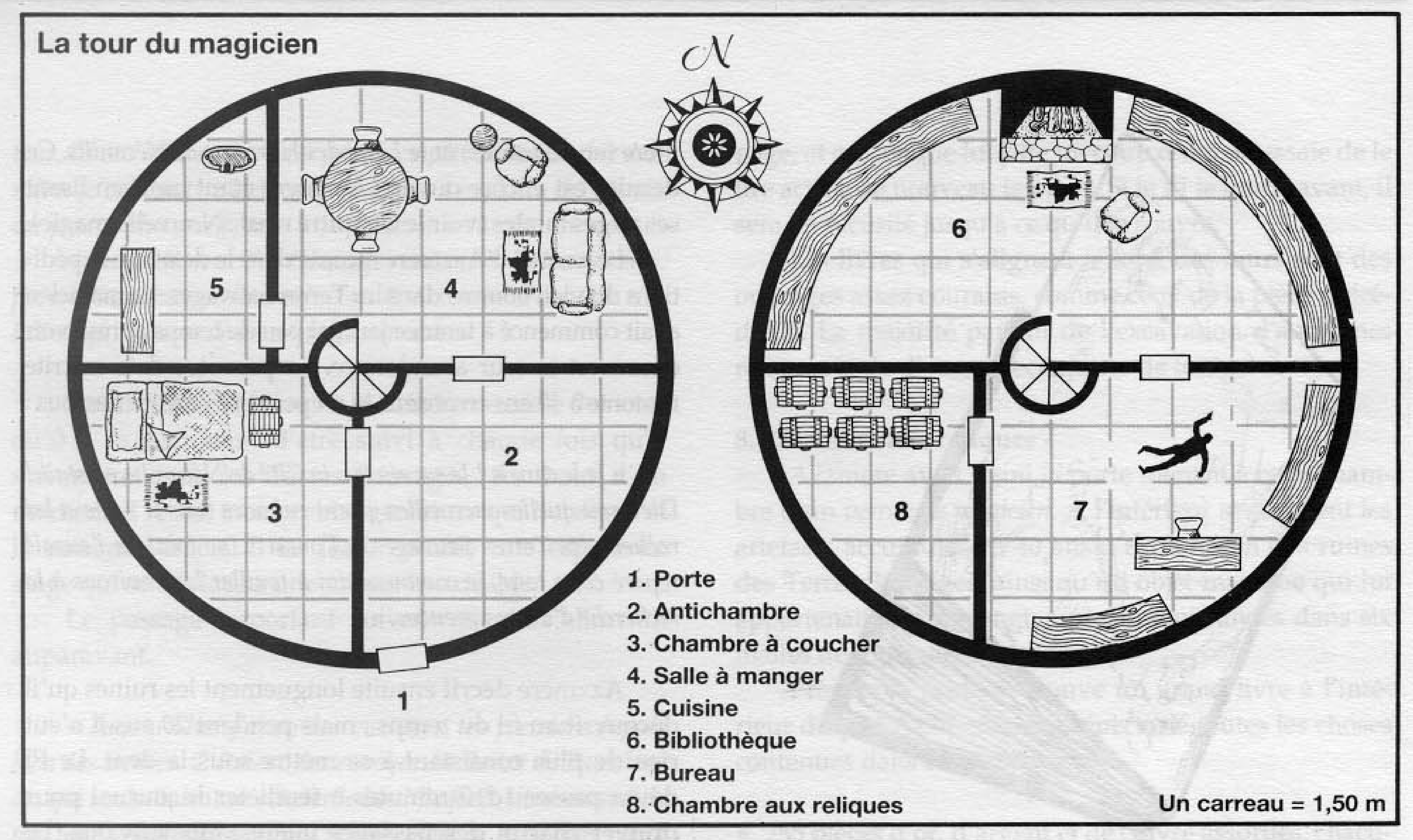
La porte est munie d'un *verrou de magicien* ayant été jeté par un magicien du 12ème niveau (Azzmere). Le meilleur moyen de la franchir est d'utiliser un sort de *dissipation de la magie* ou de *déblocage*. De plus, une simple *lecture de la magie* sur les runes fournit le mot de commande nécessaire à son ouverture.

2. Antichambre

Ce hall est bourré d'outils de forage et d'excavation qu'Azzmere utilisait dans les Terres Sauvages. Le plancher est couvert de sable et de graviers qui sont tombé des vêtements du magicien. Des pelles, des pioches et des tamis reposent contre le mur à droite de l'entrée. Deux bougies éteintes encadrent les portes menant aux pièces suivantes.

3. Chambre à coucher

Cette chambre contient un lit à une place, un coffre et un tapis. Le coffre n'est pas cadenassé ; il contient trois robes de rechange, une paire de sandales, quelques autres vêtements et une *potion de neutralisation du poison*. Le tapis posé sur le sol est de très bonne manufacture et vaut 50 po.



4. Salle à manger

Cette pièce est éclairée par un sort de *lumière continuelle* centré sur le plafond. Elle abrite une grande table, plusieurs chaises de bois, un fauteuil rembourré et une deuxième table plus petite. Un escalier en colimaçon monte vers le second étage. Les restes d'une salade vieille de plusieurs semaines gisent intacts sur la table.

5. Cuisine

Azzmere était devenu végétarien depuis qu'il s'était retiré de la civilisation, c'est pourquoi cette cuisine est équipée de façon rudimentaire. Elle contient en tout et pour tout un baquet destiné à rincer les légumes et une table pour les préparer. Des racines et autres plantes sont suspendues au plafond, en train de sécher pour servir d'herbes et d'épices. Toute la nourriture stockée ici est soit moisie, soit trop sèche pour être consommée.

6. Bibliothèque

Cette pièce est éclairée par un autre sort de *lumière continuelle* centré sur le plafond. Deux grandes étagères sont alignées le long du mur incurvé, et encadrent une cheminée devant laquelle est placé un fauteuil.

Azzmere avait rassemblé ces livres au cours des 60 dernières années. La plupart traitent de sujets assez généraux comme la météorologie, l'herboristerie ou la zoologie. La collection entière pourrait être vendue entre 3.000 et 5.000 po à un magicien, un sage ou un alchimiste.

Le PJ peut souhaiter effectuer des recherches au sujet de la mystérieuse créature des Terres Sauvages. Mais cela risquerait de lui prendre plusieurs semaines, étant donné qu'il ne sait absolument pas par où commencer.

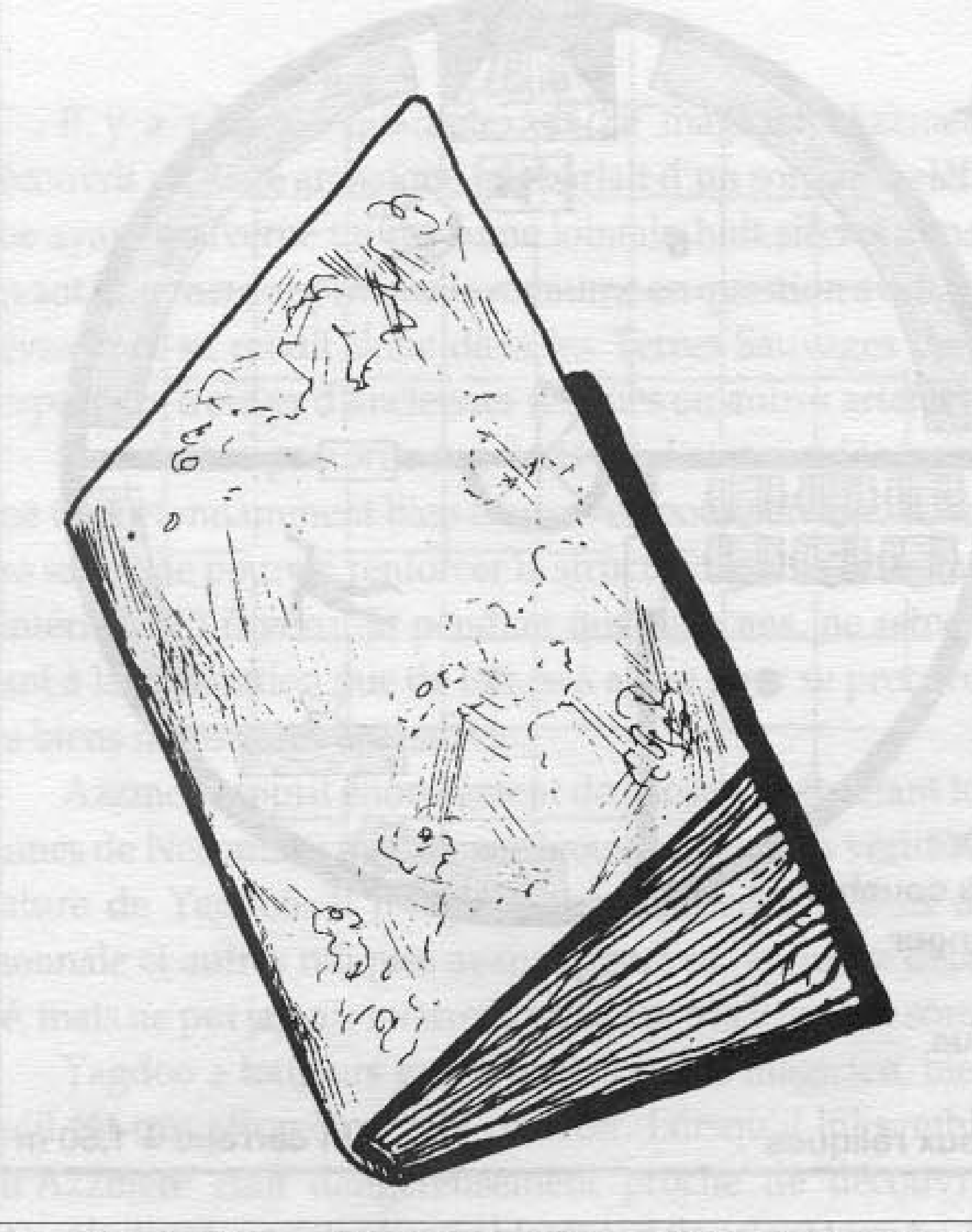
L'escalier en colimaçon continue à monter, et mène à une porte donnant sur le toit. Cette dernière est fermée de la même façon que celle du rez-de-chaussée. Il n'y a rien de particulier sur le toit.

7. Bureau

Lorsque le PJ pénètre dans cette pièce, lisez le paragraphe suivant :

> Cette pièce est baignée par une lumière magique émanant du plafond. Deux étagères sont alignées contre le mur en face de toi, encadrant un bureau. Une odeur putride emplit tes narines, et lorsque tu baisses les yeux tu distingues un corps en décomposition sur le plancher.

Chapitre trois : La tour du magicien



Il semble que le vieil homme soit mort depuis un certain temps. Son corps est froid, et les traits de son visage sont déformés par une expression d'intense terreur. Ses mains sont serrées sur sa poitrine, et il semblerait qu'il tentait de se diriger vers la porte lorsqu'il est tombé. Son visage te paraît vaguement familier.

Ce sont là les restes mortels d'Azzmere, le magicien ermite de Beau-Refuge. Azzmere allait se mettre à étudier le *Livre des Horreurs de Néconilis*, qu'il avait ramené des Terres Sauvages, lorsque le piège que recelait celui-ci s'activa. Son vieux cœur ne put supporter le choc, et le pauvre magicien mourut alors qu'il tentait de s'enfuir de la pièce. Il porte encore un *anneau de protection +1* à la main gauche et une bourse contenant cinq pièces d'or à la ceinture. Azzmere est mort depuis plus de deux semaines ; il est donc dans un état de décomposition assez avancée. Quiconque pénètre dans la pièce doit faire un test de Constitution ; en cas d'échec, il est pris de violentes nausées et de vomissements.

Sur le bureau gisent des piles de notes incohérentes concernant les Terres Sauvages (rien que le PJ puisse utiliser), une plume et un flacon d'encre, le journal d'Azzmere (en 10 tomes) et le *Livre des Horreurs de Néconilis*. Ce dernier est encore ouvert, Azzmere étant mort en lisant ses pages fatales (voir le Chapitre neuf : Nouvelle magie).

Le journal d'Azzmere raconte dans le détail les expéditions du vieil homme dans les Terres Sauvages. Le magicien avait commencé à tenir ce journal peu de temps après avoir découvert la tour abandonnée. La première date inscrite remonte à 40 ans en arrière, et on peut lire juste en dessous :

« Je le savais ! Je savais que la Cité de Néconilis existait ! Dieu sait quelles merveilles gisent enfouies sous le sable et les rochers des Terres Sauvages, à l'ouest. Une fois que j'aurais réparé cette tour, je commencerai à fouiller les environs à la recherche d'autres preuves. »

Azzmere décrit ensuite longuement les ruines qu'il découvrit au fil du temps ; mais pendant 20 ans il n'eut rien de plus consistant à se mettre sous la dent. Le PJ devra passer 1d10 minutes à feuilleter le journal pour trouver chacun des passages intéressants suivants. Le premier remonte à peine à 15 ans en arrière.

« Au fil des ans, j'ai souvent douté d'avoir véritablement découvert la Cité de Néconilis, car je ne ramassais dans les ruines qui m'entourent que des vestiges ordinaires qui ne prouvaient absolument rien. Mais aujourd'hui, j'ai vraiment trouvé quelque chose de remarquable : des pièces d'or frappées il y a plusieurs siècles. Toutes portent un symbole représentant un corbeau perché sur un crâne, qui appartenait me semble-t-il à Néconilis. J'ai trouvé ces pièces près de l'oasis ; je vais donc poursuivre mes recherches dans ce coin. »

À partir de là, on constate qu'Azzmere écrit de moins en moins souvent dans son journal, car il semble passer de plus en plus de temps dans les Terres Sauvages. Certains passages mentionnent ses déplacements (magiques) jusqu'à de grandes villes, dans lesquelles il allait s'approvisionner et récolter des informations sur Néconilis. Le second passage important est daté de 5 ans auparavant.

« Après des années de labeur, j'ai enfin fait une découverte majeure dans les Terres Sauvages. À l'ouest de l'oasis, j'ai trouvé des vestiges de bâtiments de la même facture que ma

tour. Ils ont dû être mis à nu par la tempête de la semaine dernière. Je vais mettre beaucoup de temps à explorer ces ruines, car je sens plus que jamais le poids des ans sur mes vieux os.

» Autre chose… Tandis que je revenais à ma tour ce soir, j'ai eu l'impression très distincte d'être observé. Peut-être n'était-ce qu'un tour de mon imagination. »

Au fil des mois suivants, Azzmere ne cesse de noter qu'il a le sentiment d'être suivi à chaque fois qu'il s'aventure dans les Terres Sauvages. Au bout d'un moment, il réussi à entrevoir la créature qui l'observe et la nomme Rupert. Il la décrit comme une espèce de singe qui se déplace à une vitesse incroyable.

Le passage important suivant est daté d'un an auparavant.

« *Aujourd'hui j'ai eu des visiteurs, les premiers depuis bien des années. C'étaient des envoyés du Baron de Basselande, qui souhaitaient m'acheter le bout de forêt situé au sud de ma tour. Autrefois j'aurais refusé, mais je suis bien vieux maintenant, et j'ai de nouveau soif de compagnie humaine. Peut-être trouverais-je un apprenti parmi ces fermiers.* »

Plusieurs des passages suivantes décrivent ses rencontres avec les fermiers ; l'un d'eux évoque une confrontation avec le Capitaine Tillan, et l'antagonisme de celui-ci à son égard.

Le dernier passage est daté de deux semaines auparavant.

« *Enfin ! Après avoir passé 40 ans à explorer ces étendues désertiques, j'ai finalement découvert quelque chose de valeur — un très vieux livre. C'est bizarre, parce que j'aurais juré que l'endroit où je l'ai trouvé n'abritait aucune relique. Je suis peut-être en train de devenir sénile. J'ai dû attendre d'être revenu à ma tour pour l'ouvrir, car Rupert était une fois de plus en train de me suivre. Bien que je ne puisse pas le voir, je sais qu'il est là. Peut-être qu'après avoir fini d'étudier ce livre, je partirai à sa recherche une bonne fois pour toutes.* »

Peu de temps après avoir écrit ce passage, Azzmere a ouvert le *Livre des Horreurs de Néconilis*, et le tome maudit l'a tué. Ce dernier est toujours ouvert à la première page, et quiconque lui jette un coup d'œil ou essaie de le lire active de nouveau le piège. Si le PJ le ferme avant, il sera en sécurité jusqu'à ce qu'il le rouvre.

Les livres qui s'alignent le long des murs sont des ouvrages assez courants, comme ceux de la pièce précédente. La majorité parlent de l'excavation d'anciennes reliques et de diverses techniques de forage.

8. Chambre aux reliques

Azzmere avait muni la porte menant à cette chambre d'un *verrou de magicien*. À l'intérieur se trouvent les artefacts accumulés en 40 ans d'exploration des ruines des Terres Sauvages, ainsi qu'un objet magique qui lui appartenait depuis longtemps. Ils sont rangés dans six malles dépourvues de cadenas.

Près de la porte se trouve un grand livre à l'intérieur duquel Azzmere avait répertorié toutes les choses contenues dans cette pièce :

- 255 pièces d'or, d'argent et de cuivre assorties, chacune frappée d'un corbeau perché sur un crâne.
- Une épée rouillée ayant probablement appartenu à l'un des soldats de Néconilis.
- Des douzaines de morceaux de poterie, de verre brisé et d'éclats de métal.
- Une épingle de rubis et une chaîne d'argent. L'épingle porte le symbole de Néconilis (le corbeau sur le crâne) et fonctionne comme une *broche de protection* si elle est portée par quelqu'un d'alignement mauvais. Sinon, elle vaut environ 100 po.
- Un bâton de bois surmonté d'un griffon de cristal, qui était le *bâton de contrecoup* d'Azzmere (14 charges), et qui protège son porteur du feu comme un *anneau de résistance au feu*. Si le PJ se rappelle de son rêve, il se rendra compte que ce bâton peut lui être utile pour combattre le monstre inconnu.

Pendant qu'il fouille la tour, le PJ se demandera probablement où se trouvent les livres de sorts d'Azzmere. Ce dernier n'était pas un imbécile, et il les avait fort bien cachés. Le PJ ne les découvrira pas au cours de cette aventure, mais en aura peut-être l'occasion ultérieurement.

Chapitre quatre : Les Terres Sauvages

Les Terres Sauvages furent créées il y a 800 ans environ, lorsqu'un tremblement de terre dévasta ce qui était autrefois un royaume fertile et verdoyant. Certains érudits pensent qu'il s'agissait d'une catastrophe naturelle, et d'autres soutiennent que ce sont les dieux qui voulurent détruire Néconilis, parce que ce dernier devenait beaucoup trop puissant. Quoi qu'il en soit, le royaume du magicien maléfique fut englouti par la terre, et ne laissa derrière lui qu'une étendue désertique de sable et de cailloux. Cette zone dévastée couvre environ 80 kilomètres carrés, bien que cette aventure se déroule dans un périmètre beaucoup plus restreint.

Les Terres Sauvages sont recouvertes de cailloux et de rocs, dont certains mesurent jusqu'à 8 mètres de haut. Il est donc très facile de s'y perdre : pour chaque heure passée dans les Terres Sauvages, un voyageur doit faire un test de Sens de l'Orientation ou un jet de Sagesse à -3. S'il échoue, il s'est perdu et erre au hasard pendant 1d3 hexagones avant de réaliser qu'il ne sait plus où il se trouve. Il peut alors effectuer un second jet, avec un malus cumulatif de -1 pour chaque échec supplémentaire.

De plus, en raison de la rudesse du climat qui règne dans les Terres Sauvages, les voyageurs doivent boire au moins 4 litres d'eau par jour pour compenser les tempêtes de sable et la sécheresse environnante. S'ils échouent, ils perdent 1d4 points de Constitution, qu'ils pourront récupérer après avoir bu une ration d'eau normale pendant une journée.

Créatures

Bien que pratiquement dépourvues de végétation, les Terres Sauvages abritent une grande variété de créatures. Toutes les deux heures passées à arpenter les Terres Sauvages, on a 10 % de chances de rencontrer une créature déterminée au hasard, sauf à proximité de l'oasis (1 hexagone de distance maximum) où ce risque s'élève à 20 %.

1d10

1-4. Pas de rencontre

5-7. 2d4 chacals

Des dizaines de meutes de chacals arpentent les Terres Sauvages, et les plus courageux d'entre eux ont commencé à s'aventurer du côté de Beau-Refuge durant les dernières semaines.

Chacals (2d4) : Int Semi ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1/2 ; pv 3 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1-2 ; TA P ; M 4 ; PX 7 chacun

8. Scorpion géant

Les Terres Sauvages constituent un habitat de rêve pour les scorpions, mais heureusement ces derniers y sont peu nombreux. Comme ils résident essentiellement au cœur des étendues désertiques de cette zone, les habitants de Beau-Refuge ne sont même pas au courant de leur existence. Un PJ ayant trouvé la potion magique d'Azzmere (voir le Chapitre trois) dans la tour sera mieux préparé à une rencontre éventuelle avec ces bêtes venimeuses.

Chaque fois que l'on pénètre sur le territoire d'un scorpion, il y a 95 % de chances que celui-ci attaque l'intrus. Ses pinces infligent 1d4 points de dégâts chacune ; mais le plus dangereux est son dard venimeux qui fait un point de dégât et oblige la victime à effectuer un jets de sauvegarde contre le poison. En cas d'échec, cette dernière meurt en 1d10 rounds. Le poison de ces scorpions géants est plus faible que celui de leurs cousins, et autorise des jets de sauvegarde à +1.

Scorpion géant : Int Non ; AL Aucun ; CA 5 ; VD 9 ; DV 2 +2 ; pv 11 ; TAC0 19 ; #AT 3 ; Dég 1d4/1d4/1 ; AS dard venimeux ; TA P (60 centimètres de long) ; M 8 ; PX 120

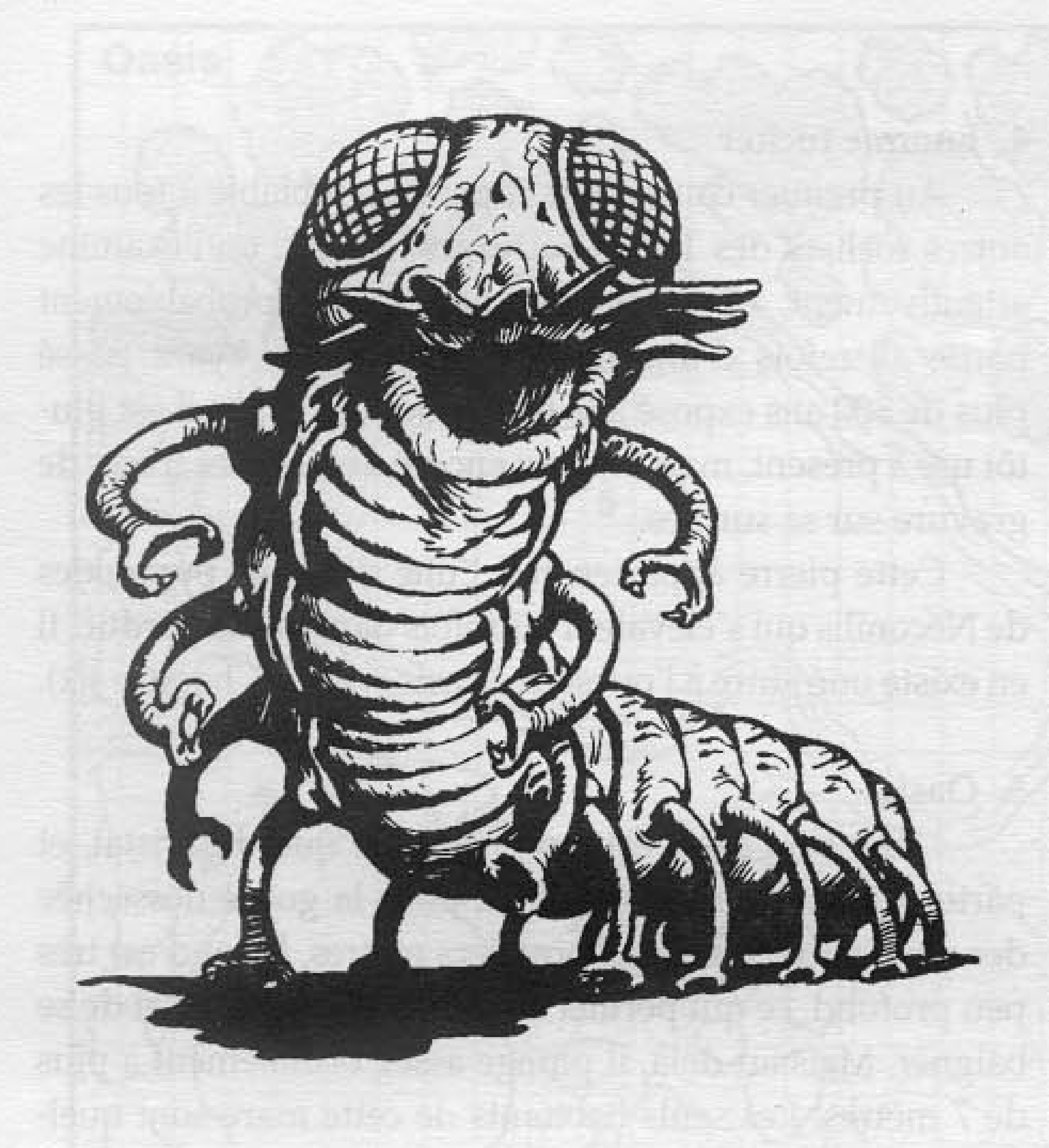
9. Araignée géante

Utilisant le sable et les rochers comme camouflage, les araignées géantes peuvent sauter sur leurs victimes depuis une distance de 9 mètres. Ces dernières subissent un malus de -6 sur leurs jets de surprise. Le poison de ces bêtes a un temps de réaction de 1d2 rounds, et provoque une paralysie pendant 2d4 tours. Les jets de sauvegarde contre le poison bénéficient d'un bonus de +1.

Araignée géante (1) : Int Animale ; AL N ; CA 6 ; VD 18 ; DV 2 +2 ; pv 12 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1d6 ; SA spéciale ; TA M ; M 8 ; PX 270

10. Ver charognard

Ces charognards souterrains ne s'éloignent jamais des ruines ou cavernes dans lesquelles ils vivent, et ne sortent que pendant la nuit. Si vous obtenez un 10 sur votre dé pendant la journée, rien ne se passe.



Les vers charognards attaquent à l'aide de leurs huit tentacules. Ces appendices produisent des sécrétions gluantes capables de paralyser une victime pendant 2 à 12 tours, à moins que celle-ci ne réussisse un jets de sauvegarde contre la paralysie. Dans le cas contraire, le ver qui l'a attrapée la mord en lui faisant 1d2 points de dégâts à chaque fois, jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ces monstres combattent toujours avec l'ensemble de leurs tentacules.

Ver charognard : Int Non ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; DV 3 +1 ; pv 17 ; TAC0 17 ; #AT 8 ; Dég 1d2 ; SA paralysie ; TA G ; M 10 ; PX 270

Trésors perdus

De nombreuses reliques du temps de Néconilis sont éparpillées à travers les Terres Sauvages ; il suffit de les chercher un tant soit peu pour les trouver (elles ne sont quand même pas disposés en pleine évidence). Pour chaque jour passé à fouiller un hexagone, une personne a 3 % de chances cumulatives d'y découvrir une relique. Utilisez la table suivante pour déterminer le type d'objet trouvé.

1d20

1-4. 1d6 pièces de cuivre ternies

5-7. 2d6 morceaux de poteries brisées

8-10. 1d3 pièces d'argent ternies

11-12. Un outil ou une arme de métal rouillé, inutilisable.

13-14. 1d3 pièces d'or en très bon état. Chacune porte le symbole de Néconilis, un corbeau perché sur un crâne. Un collectionneur pourrait en donner 30-40 po pièce.

15-16. Des morceaux de verre ou de métal rouillé, ayant probablement appartenu à un vitrail ou autre décoration semblable.

17. Bijou corrodé, revendable à un collectionneur pour 1d4 po.

18. Morceau de bois pétrifié, provenant sans doute d'un arbre ou d'une roue de chariot.

19. Un collier terni portant le symbole de Néconilis, revendable à un sage ou un collectionneur pour 50 po.

20. Objet magique mineur. Le MD peut choisir parmi les suggestions suivantes, ou parmi tous les autres objets de pouvoir équivalent contenus dans le *GdM* et non susceptibles de déséquilibrer l'aventure.

- Un coffret contenant deux *potions de grands soins*, ou une *potion de force de géant des collines*
- Un *anneau d'action libre* ou un *anneau de saut*
- Une *cape de protection +1* ou une *pierre ionique* rose
- Une *cuillère de Murlynd* ou une *dague +1*

Un peu d'aide

Le PJ pourrait trouver dangereux de s'aventurer seul dans les Terres Sauvages. Dans ce cas, le MD peut le faire accompagner par 1-2 soldats, ou par le Capitaine Tillan lui-même pour le protéger des charognards errants. Ni Herken, ni Taillault, ni Thore n'accepteront d'entreprendre cette expédition.

Chapitre cinq : L'oasis

Refuge au milieu de la rudesse des Terres Sauvages, cette oasis est la seule source d'eau à des kilomètres à la ronde. L'eau qui y coule est extrêmement pure, et les animaux viennent chaque jour de très loin pour s'y rafraîchir. Du temps de Néconilis, cette mare était un lac de plusieurs centaines de mètres de diamètre ; aujourd'hui, elle fait à peine plus de 15 mètres de large.

Lorsque le PJ pénètre dans l'hexagone contenant l'oasis, faites un jet pour savoir s'il rencontre une créature (voir le Chapitre quatre) ; recommencez lorsqu'il atteint l'oasis elle-même.

1. Broussailles

La zone située au nord de la mare est recouverte de courtes broussailles. Le sol y est extrêmement boueux, et quiconque s'y aventure voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Des moustiques et autres insectes déplaisants grouillent dans la boue, et le PJ encaissera 1 point de dégât pour chaque tour passé dedans.

2. Sable fin

Le sable de cette zone est différent de celui du reste des Terres Sauvages. Il faisait autrefois partie d'une plage située en bordure du lac, et ne contient donc ni cailloux ni saletés d'aucune sorte. Quiconque se déplace dans cette zone voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié.

Les reliques et autres vestiges sont plus faciles à trouver dans ce sable fin : la probabilité de faire une découverte passe à 5 % cumulatifs par jour de recherche.

3. Antre des Chacals

Abrité du soleil par plusieurs rochers massifs se trouve l'antre d'une meute de chacals. Cette dernière constitue le groupe de charognards le plus important de ce côté des Terres Sauvages : neuf mâles, treize femelles et cinq petits.

Si le PJ a déjà affronté des chacals depuis le début de l'aventure, ceux-ci se montreront assez prudents à son égard. Ils ne l'attaqueront pas à moins qu'il ne s'approche de leur antre à moins de 6 mètres, ne soit blessé ou visiblement seul.

Chacals : Int Semi ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; Dv 1/2 ; pv 3 chacun ; TAC0 20 ; #AT 1 ; Dég 1d2 ; TA P ; M 4 ; PX 7 chacun

4. Énorme rocher

Au premier coup d'œil, il paraît semblable à tous les autres rochers des Terres Sauvages. Mais si on l'examine attentivement, on s'aperçoit qu'il faisait probablement partie autrefois d'une immense structure. Ayant passé plus de 800 ans exposé à la fureur des éléments, il est plutôt usé à présent, mais on peut encore déceler des traces de gravure sur sa surface.

Cette pierre appartenait à l'une des trois pyramides de Néconilis qui s'élevaient autrefois dans la cité perdue. Il en existe une autre à l'ouest de l'oasis (voir le Chapitre six).

5. Oasis

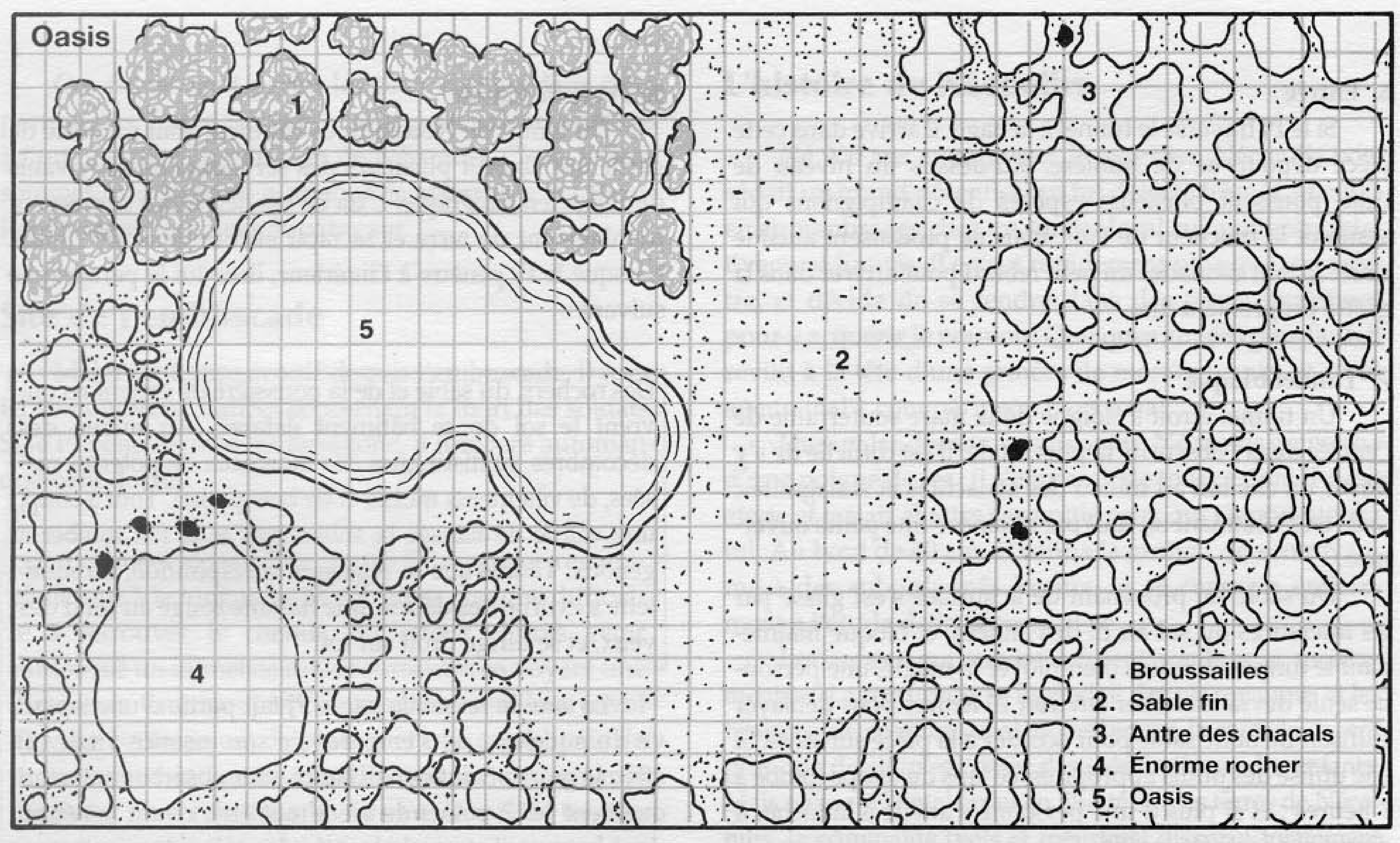
L'eau de l'oasis est aussi limpide que du cristal, et particulièrement rafraîchissante pour la gorge desséchée des voyageurs. Les deux premiers mètres, le fond est très peu profond, ce qui permet aux animaux de boire et de se baigner. Mais au-delà, il plonge assez brutalement à plus de 7 mètres. Les seuls habitants de cette mare sont quelques vairons et plantes aquatiques communes.

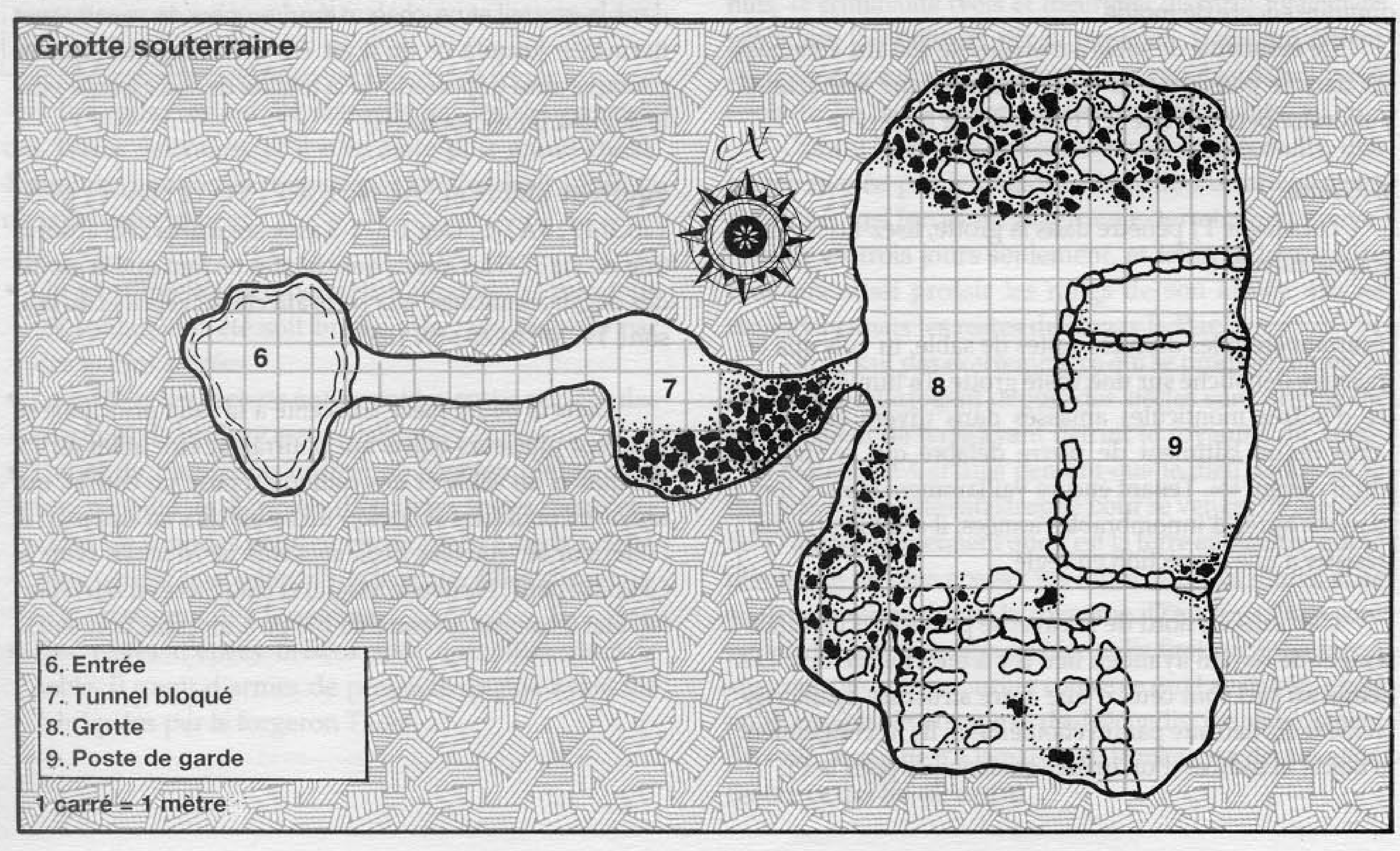
Tout au centre et au fond de la mare s'ouvre un tunnel qui mène à une pièce souterraine, très difficile à atteindre sans l'aide de la magie ou des compétences appropriées. Si le PJ explique qu'il étudie le fond de l'eau, faites-lui faire un test d'Intelligence. S'il réussit, il parvient à distinguer l'entrée du tunnel.

Il peut franchir le tunnel en cinq rounds s'il parvient à retenir sa respiration pendant assez longtemps et réussit un jet de Natation. Une personne peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal au tiers de son score de Constitution arrondi au supérieur. Pour chaque round après le premier, le PJ doit faire un jet de Constitution sans modificateur afin de ne pas se noyer, avec un malus cumulatif de -2 à chaque fois. S'il rate un de ces jets, il est mort. Utiliser un sort de *respiration aquatique* semble être le meilleur moyen de franchir le tunnel.

Grotte souterraine

Créée par le tremblement de terre, cette grotte souterraine peut fournir divers indices au PJ, ainsi qu'un endroit pour se reposer et regagner ses sorts. L'air est frais à l'intérieur, et la température de l'eau est de 15 °C. Tout est plongé dans l'obscurité.


Oasis
1
2
3
4
5
1. Broussailles
2. Sable fin
3. Antre des chacals
4. Énorme rocher
5. Oasis


Grotte souterraine
N
6
7
8
9
6. Entrée
7. Tunnel bloqué
8. Grotte
9. Poste de garde
1 carré = 1 mètre

6. Entrée

Si le PJ traverse le tunnel à la nage, il arrive dans cette pièce dépourvue de lumière. Au-dessus du niveau de l'eau poussent plusieurs espèces de champignons qui assurent la fraîcheur de l'air, mais ne produisent aucune clarté. Il faut escalader un petit rebord pour arriver dans la grotte proprement dite.

7. Tunnel bloqué

Un tunnel étroit s'éloigne de la mare souterraine de l'entrée dans l'obscurité la plus totale. Il est difficile de s'y frayer un chemin au milieu des stalactites et stalagmites, mais en s'obstinant on finit par atteindre une petite ouverture.

Du sable fin provenant de la surface s'est glissé par les interstices du sol au fil des années, et bloque maintenant le tunnel. À moins d'employer la magie, une personne seule devra travailler environ 10 heures pour déblayer suffisamment de sable pour accéder à la pièce suivante. Si elle utilise des outils appropriés, ce laps de temps tombe à 7 heures ; et si plus d'une personne s'attelle à la tâche, il diminue encore de moitié.

Ce monticule de sable a mis plus de 800 ans à s'amasser dans le passage, et il n'y a aucun risque que celui-ci s'effondre pendant que le PJ se trouve à l'intérieur.

8. Grotte

Lorsque le PJ pénètre dans la grotte, lisez-lui le paragraphe suivant :

> Écartant enfin les derniers restes de sable, tu vois que le passage débouche sur une vaste grotte. Ta lumière éclaire d'autres monticules amassés dans divers endroits, ainsi qu'un bâtiment de pierre délabré qui se dresse droit devant toi. Tenant encore vaillamment sur ses fondations après d'innombrables années, il semble pouvoir résister à une inspection en règle.

L'éboulis au nord de la caverne provient d'un affaissement de terrain ayant eu lieu il y a bien longtemps. Les débris au sud sont ceux d'une autre structure ayant visiblement été détruite par un éboulement. Ils ne contiennent ni objets ni indices d'un intérêt quelconque pour le PJ.

9. Poste de Garde

Du temps de Néconilis, ce bâtiment était un poste de garde qui abritait plusieurs des serviteurs morts-vivants du magicien maléfique. L'un de ces derniers a survécu au tremblement de terre et se tapit encore dans les ruines. Lorsque le PJ pénètre à l'intérieur, lisez-lui le paragraphe suivant :

> Des rochers, du sable et de la poussière de ciment recouvrent le sol de ce bâtiment délabré. Au milieu des décombres, tu distingues des morceaux de poteries cassées, de vêtements moisis et de bois pourri. Tout à coup, une vague de nausée te submerges et te fait tomber à genoux. Tandis que tu reprends ta respiration, un squelette s'extirpe des débris, une flamme rouge au fond des yeux, et se dirige droit sur toi.

La nausée ressentie par le PJ fait partie d'une tentative du squelette de s'emparer de son essence vitale. En effet, le mort-vivant est enchanté pour absorber automatiquement 1d12 points de vie à tout être vivant pénétrant dans la grotte ; et ce, chaque tour, en plus de ses attaques normales, jusqu'à ce qu'il ait été détruit. Quiconque se retrouve ainsi dépossédé de la totalité de son essence vitale devient un nécrophage.

Squelette : Int Non ; AL N ; CA 7 ; VD 12 ; DV 1 ; pv 5 ; TAC0 19 ; #AT 1 ; Dég 1-3/1-3 avec ses mains ; AS absorption de vie ; DS les armes tranchantes ne font que la moitié des dégâts, immunisé aux sorts affectant l'esprit et au poison ; TA M ; M 20 ; PX 165

Dans la petite pièce adjacente à la salle principale se trouvent plusieurs objets qui pourraient être utiles au PJ. Au milieu du sable et des cailloux repose un coffret, qui tombe en poussière si quelqu'un essaie de s'en emparer. À l'intérieur se trouvent deux *amulettes de Néconilis* (voir le Chapitre neuf : Nouvelle Magie) et cinq pièces d'or en parfait état (chacune revendable 100 po à un collectionneur).

Chapitre six : Les ruines de Néconilis

Ces ruines sont parmi les plus visibles dans cette portion des Terres Sauvages, et appartenaient autrefois à l'une des trois pyramides de Néconilis. C'est de leur sommet que Yagdoo a attaqué la patrouille de Beau-Refuge deux semaines auparavant.

Site de l'embuscade

Malgré le temps écoulé depuis l'embuscade, il reste ici de nombreux indices concernant la mort des soldats. Si le PJ pénètre dans cet hexagone, il tombera automatiquement dessus.

> Les rochers et le sable des Terres Sauvages se ressemblent tous à la longue, et tu éprouves quelque difficulté à retrouver le chemin du retour. Après avoir contourné un immense roc, tu sursautes en voyant une dizaine de vautours prendre soudainement leur envol dans un bruissement de plumes et une cacophonie de protestations indignées. Tandis que les charognards décrivent un cercle dans les airs au-dessus de toi, ton regard se pose sur le sol, où tu découvres les restes des soldats disparus.

Les cadavres ont été nettoyés par les charognards des Terres Sauvages, et il n'en reste plus grand-chose. Toutefois, une fouille minutieuse de l'endroit révélera de nombreux indices.

- Un jet d'Intelligence permettra de déduire que tous les soldats ont été soit brûlés vifs, soit déchirés par des griffes acérées.
- Le sable et les rochers entourant les corps portent des marques de brûlure assez visibles.
- Un jet de Pistage ou un test de Sagesse réussi, avec une pénalité de -4, révèle d'étranges traces dans cette zone. Ce sont des empreintes de pieds à deux orteils, plus petites que celles d'un humain. Elles disparaissent en sortant de l'hexagone.
- Des restes d'épées brisées sont éparpillés dans le sable. Il s'agit d'armes de première qualité ayant été fabriquées par le forgeron Thore.

L'histoire de Néconilis

Né 900 ans auparavant, le magicien Néconilis possédait un grand potentiel qui fut détecté très tôt, et entra en apprentissage chez un sorcier local aux pouvoirs relativement limités. Il en sut rapidement plus que son maître, et décida de se rendre dans des terres inconnues pour y acquérir le pouvoir. Quelques années plus tard, il revint à la tête d'une armées de morts-vivants, et n'eut aucun mal à conquérir son pays natal.

Durant les décennies suivantes, Néconilis gouverna d'une poigne de fer ; il s'emparait de tout ce dont il avait envie et faisait abattre sans pitié ceux qui s'opposaient à lui. Au bout de 40 ans, il confia la gestion de son royaume à des subordonnés loyaux, et se consacra entièrement à l'étude de la nécromancie.

Les années qui suivirent furent sombres et mouvementées. La corruption se répandait dans le royaume, et les histoires de créatures maléfiques errant la nuit devinrent plus que de simples contes destinés à effrayer les enfants. Mais même si le mal errait en liberté sur les terres de Néconilis, la criminalité (vols et meurtres) disparut totalement grâce aux lois édictées par le magicien. Ceux qui étaient assez inconscients pour défier sa justice ne tardaient pas à rejoindre les rangs de son armée de morts-vivants.

Durant la 39ème année du règne de Néconilis, une armée menée par le paladin Kirzar le Pur attaqua son royaume. Les forces du magicien exterminèrent l'envahisseur en trois jours seulement, et leurs cadavres vinrent eux aussi grossir les rangs de son armée. On ne retrouva jamais les restes de Kirzar le Pur.

On ne sait pas exactement ce qui se produisit après, et les sages s'interrogent depuis des siècles sur l'origine du tremblement de terre ayant détruit le royaume du magicien maléfique. Certains pensent que le dieu de Kirzar le Pur provoqua cette catastrophe pour se venger de Néconilis. D'autres soutiennent que c'est la terre elle-même qui se révolta de ne plus apaiser les tourments des morts, et se souleva pour engloutir le royaume. D'autres encore sont persuadés que la magie de Néconilis finit par échapper à son contrôle et se retourner contre ce qu'il avait bâti. Quoi qu'il en soit, le royaume de Néconilis fut entièrement détruit ; personne n'a jamais revu le magicien depuis et on ignore ce qui lui est arrivé.

Chapitre six : Les ruines de Néconilis

Yagdoo le yugoloth

Yagdoo surveille le PJ (et les personnes qui l'accompagnent éventuellement) depuis son entrée dans les Terres Sauvages. Il est resté à bonne distance tant que le PJ ne s'approchait pas des livres de sorts de Néconilis. Mais une fois que celui-ci entrera dans l'hexagone de la carte qui contient les ruines, le yugoloth devra agir afin d'accomplir son devoir.

Yagdoo utilisera ses capacités de ventriloquie pour créer une diversion. Si le PJ n'est pas tout seul, il tentera de le séparer du reste du groupe afin d'exterminer tranquillement ses compagnons. Si le PJ est seul, Yagdoo utilisera ses capacités de ventriloquie pour l'écarter des ruines et tenter de le perdre dans les Terres Sauvages, afin de ne pas devoir le combattre. Mais le yugoloth se rend très bien compte que si le PJ s'aventure dans les ruines, il devra l'affronter personnellement.

Comme il l'a déjà fait avec Azzmere, Yagdoo peut également essayer d'éloigner le PJ à l'aide de colifichets et autres reliques qu'il a trouvées au fil des ans. Il ne possédait qu'un seul *Livre des Horreurs* (voir le Chapitre neuf : Nouvelle magie), mais détient en revanche des dizaines de pièces d'or et d'argent qu'il peut semer comme des miettes de pain à travers les Terres Sauvages. Cette ruse aurait vraisemblablement fonctionné avec Azzmere — mais il est peu probable que le PJ s'y laisse prendre.

Si le PJ s'aventure malgré tout dans les ruines, Yagdoo le suivra jusqu'à ce qu'il soit sur le point de découvrir le livre de sorts. Incapable de résister aux ordres qui lui furent donnés huit siècles auparavant, le yugoloth attaquera alors toute personne s'aventurant trop près de la grotte souterraine dans laquelle repose le livre.

Le PJ a une petite chance d'apercevoir Yagdoo au cours de ses pérégrinations. Mais sa vision ne durera que l'espace d'un instant, et une fouille de l'endroit approprié ne révélera rien. De tels coups d'œil lui montreront une créature simiesque qui se déplace avec une rapidité étonnante. Le yugoloth saute de rocher en rocher pour éviter de laisser des traces détectables.

Les ruines

Les ruines sont les restes de l'une des trois pyramides construites par Néconilis plus de huit siècles auparavant. Celle-ci était la plus petite des trois, et se situait en bordure orientale du domaine du magicien.

La portion supérieure de la structure a été détruite durant le tremblement de terre, et ses pierres ont été projetées à des centaines de mètres dans toutes les directions. Il n'en reste plus que l'étage du bas et le souterrain.

Il est étonnant de constater que le plafond du souterrain est encore intact, un fait à porter au crédit des ingénieurs qui le construisirent autrefois. Toutefois, le tremblement de terre et le temps passé exposé aux éléments ont délabré la structure de telle façon qu'elle semble beaucoup moins sûre qu'elle ne l'est réellement. Si personne n'y touche, les restes de la pyramide pourraient rester debout pendant encore huit autres siècles.

Yagdoo est le seul être intelligent qui ait mis les pieds à l'intérieur depuis le tremblement de terre. Ni Azzmere ni les miliciens de Beau-Refuge ne sont jamais arrivés jusque là. Il est très difficile de détecter ces ruines de loin, car elles ne sont pas visibles derrière les innombrables rochers qui encombrent l'horizon de toute part dans les Terres Sauvages. Un PJ doté de ce pouvoir peut dénicher les ruines assez rapidement en survolant la zone (grâce à une potion ou un sort), mais risque alors de manquer certains des indices ou objets mentionnés dans les chapitre précédents.

On peut pénétrer dans les ruines par deux endroits, l'entrée principale au sud ou un passage secret au nord. L'intérieur est plongé dans l'obscurité, et le PJ ressentira une impression bizarre en y pénétrant. Comme il n'y a là que peu de rochers sur lesquels se déplacer, Yagdoo a laissé des empreintes dans le sable et la poussière qui recouvrent le sol de pierre.

Les murs intérieurs et extérieurs des ruines se composent d'énormes blocs de pierre de 3 mètres sur 3 à la surface usée. Le sable qui couvre le sol devant l'entrée principale est très fin et ressemble à celui de l'oasis. Des traînées de sable longent les murs orientés vers le sud, et une petite quantité a réussi à se glisser par l'entrée.

Chapitre six : Les ruines de Néconilis

1. Entrée sud

Le sol de pierre de ce hall est recouvert d'une fine couche de sable qui s'est accumulée au fil des siècles. Dans chaque coin se dressent de petits monticules qui obstruent partiellement le passage situé au nord. La porte (dimensions : 3 m x 1,20 m) est bloquée par le sable jusqu'à mi-hauteur ; il faudra 2d4 tours pour la dégager.

Un test d'Intelligence réussi révélera au PJ que le sable n'est pas venu là tout seul, mais qu'il y a vraisemblablement été placé pour barrer le passage. Sachant que des explorateurs pourraient découvrir les ruines, Yagdoo a élevé ce rempart dans l'espoir de décourager les curieux. Lui-même utilise l'entrée nord pour aller et venir. Le hall ne contient aucun objet de valeur.

2. Éboulement

Dans un coin de cette pièce se dressait autrefois un escalier menant aux niveaux supérieurs de la pyramide. Après la destruction partielle de celle-ci, des pans entier du second niveau se sont écroulés à cet endroit. Si le PJ prend le temps de déblayer un peu les débris, il découvrira le squelette de l'un des serviteurs de Néconilis. Son crâne a été broyé par la chute d'une pierre, mais une amulette de Néconilis éraflée pend toujours à son cou.

3. Antichambre

Le sol de cette pièce est couvert d'une épaisse couche de poussière tombée du plafond au fil des ans. Si on l'inspecte en approchant une lumière, on peut y trouver des empreintes faites par Yagdoo, éparpillées dans toute la pièce. Une table de bois pourri et deux bancs, tous trois à l'ultime stade de la décomposition, occupent l'alcôve nord et tombent instantanément en poussière si on les touche.

4. Salle commune

L'un des murs de cette pièce s'est effondré durant le tremblement de terre, et l'éboulis bloque partiellement l'entrée. Pour pénétrer à l'intérieur, il faut se glisser dans l'interstice d'environ un mètre situé entre le plafond et le haut de l'éboulis. Un examen attentif des débris révèle la présence de traces de sang sur les pierres : celui d'un chacal qui s'est aventuré là la semaine précédente, et s'est fait dévorer par le ver charognard (voir ci-dessous).

Le cadavre du chacal est la seule chose digne d'intérêt dans la pièce. Si le PJ l'examine, il s'aperçoit qu'il est couvert d'œufs. Un test réussi sous la moitié de son score d'Intelligence lui permettra d'identifier les œufs comme appartenant à un ver charognard.

5. Ver charognard

Une portion du plafond de cette pièce s'est effondré. Au milieu des éboulis vit un ver charognard solitaire, qui n'émergera de jour que si quelqu'un pénètre dans la pièce. Par contre, si le PJ passe la nuit dans les ruines, il est certain de rencontrer cette créature.

Ver charognard : Int Non ; AL N ; CA 3/7 ; VD 12 ; Dv 3 +1 ; pv13 ; TAC0 17 ; #AT 8 ; Dég 1d2 ; AS paralysie ; TA G ; M 10 ; PX 270

Cette pièce contient également des poteries intactes et d'autres travaux à base d'argile, portant chacun le symbole de Néconilis. Ayant été bien protégés des éléments durant tous ces siècles, ils peuvent se négocier jusqu'à 500 po auprès d'un sage ou d'un collectionneur.

6. Entrée nord

Une brèche ouverte dans le mur extérieur de la pyramide constitue la seconde entrée possible à l'intérieur des ruines. C'est celle que Yagdoo utilise le plus souvent. Elle est très difficile à trouver depuis l'extérieur (il faut réussir un jet de portes dérobées et passages secrets pour la découvrir).

Ici, on peut voir les traces de Yagdoo depuis le moment où il saute des rochers et franchit le passage menant à l'antichambre vers le sud. En fouillant la pièce, on peut trouver 13 po et 8 pa cachées sous le sable et la poussière qui recouvrent le sol, toutes portant le symbole de Néconilis, en excellent état, et négociables entre 20 et 40 po auprès d'un collectionneur.



7. Hall principal

Cette pièce était autrefois l'endroit où Néconilis et ses subordonnés tenaient leurs audiences. Un trône taillé dans la même pierre que le reste de la pyramide domine le mur nord de la pièce, surmonté par une gravure de bonne taille du symbole de Néconilis. Il est entièrement lisse, à l'exception du nom de son propriétaire sculpté dans un langage ancien (jet de Langages Anciens pour le lire) sur le dossier.

Les murs sont décorés de gravures dépeignant le règne de Néconilis. L'une d'entre elles montre une armée de morts-vivants conduite par un magicien, en train de conquérir un royaume. Une autre représente le royaume en question, surplombé d'un corbeau perché sur un crâne en guise de soleil. Enfin, la dernière montre le magicien en train de repousser les forces du bien, et de tuer leur chef à l'aide d'un puissant sortilège. Le mur est s'est effondré, et la gravure qu'il comportait n'est malheureusement plus visible. Toutes ces scènes sont une représentation assez exacte de l'histoire de Néconilis. Le sol de cette pièce est également couvert des empreintes de pas de Yagdoo, menant à la pièce située au nord-est.

8. Entrée souterraine

Des tonnes de débris mêlés de sable sont entassés dans l'un des coins de cette pièce. Sous les pierres se dissimule un passage menant vers les souterrains qui recèlent l'un des livres de sorts de Néconilis.

Les empreintes de Yagdoo sont très visibles ici, mais s'arrêtent à environ 3 mètres des débris. En effet, à partir de là, le yugoloth saute sur les rochers, puis s'engouffre dans le passage. Une fois que le PJ pénètre dans cette pièce, Yagdoo doit décider de quelle façon il compte l'attaquer.

Si le PJ est seul, le yugoloth tentera de le prendre par surprise, de le frapper d'un grand coup puis de s'enfuir. Les jets de surprise contre cette créature sont à -2, car elle est très familière de son environnement.

Yagdoo a très peur du PJ et des sorts, offensifs ou non, que possède celui-ci. S'il pense que le PJ est sur le point de lui en jeter un, il y a 80 % de chances pour qu'il s'enfuie.

Si le PJ est accompagné par des PNJ, Yagdoo attendra jusqu'à ce que quelqu'un commence à descendre dans le souterrain, puis attaquera ceux qui sont restés en haut. Il essaiera toujours de les séparer et de les combattre l'un après l'autre.

S'il est gravement blessé, le yugoloth essaiera de s'enfuir, et reviendra à la charge plus tard, lorsque les personnages ressortiront des ruines.

9. Barrière magique

Une fois dans le souterrain, le PJ devra encore se frotter à la magie défensive de Néconilis avant de pouvoir obtenir l'un de ses livres de sorts. En effet, le nécromancien avait autrefois bloqué le tunnel par une barrière magique scintillante, afin de tenir les voleurs et autres infidèles à sa cause à distance.

La barrière est directement reliée aux amulettes de Néconilis, et quiconque porte l'une de ces dernières peut la franchir sans problème. Néconilis avait confié ces amulettes à ses plus fidèles serviteurs, afin de leur permettre d'accéder à certaines portions gardées de la pyramide.

Chapitre sept : Conclusion

Quiconque franchit la barrière sans la protection d'une amulette encaisse 3d6 points de dégâts électriques (ou la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde). La barrière fonctionne dans les deux sens, que l'on veuille pénétrer dans la grotte ou en ressortir.

Un sort de *dissipation de la magie* annulera les effets de la barrière pendant 1d6 rounds. Seuls un sort de *souhait* ou un *bâtonnet d'annulation* permettront de la dissiper totalement. Yagdoo doit lui aussi porter une amulette pour la franchir sans subir de dégâts. Il n'a pas la sienne sur lui au moment où il attaque le PJ, car il la cache dans les ruines lorsqu'il ne s'en sert pas.

10. Livre de sorts

Cette caverne effondrée faisait autrefois partie de l'étude souterraine de Néconilis, et contient toujours l'un de ses livres de sorts. Lorsque le PJ pénètre ici, il ne voit rien d'autre que des cailloux, du sable et divers débris partout dans la pièce. Une fouille soigneuse lui permettra de découvrir un livre de sorts caché dans une niche près du plafond.

Yagdoo a également entreposé toutes les possessions qu'il a accumulées au fil des ans dans cette niche. En plus du livre de sorts, le PJ y trouvera donc : un *anneau caméléon*, une *robe d'utilité*, un *sac dévoreur*, 43 pièces d'or frappées du symbole de Néconilis et un pendentif de rubis d'une valeur de 500 po.

Livre de sorts

Le livre de sorts contient la plupart des sorts de bas et moyen niveau qu'utilisaient Néconilis et ses quelques apprentis. Bien qu'il ne soit pas piégé, il arbore le symbole du magicien sur sa couverture de cuir. Voici les sorts qui se trouvent à l'intérieur :

1er niveau : *alarme, mains brûlantes, toucher glacial, détection des morts-vivants, amitié, saut, projectile magique, protection contre le bien, lecture de la magie, hantise, signature magique*

2ème niveau : *surdité, détection du bien, force fantasmatique majeure, bouche magique, vent de murmures, verrou de magicien*

3ème niveau : *runes explosives, immobilisation des morts-vivants, non-détection, page secrète, toucher vampirique*

4ème niveau : *émotion, arme enchantée, malédiction*

5ème niveau : *animation des morts, conjuration d'ombres*

6ème : *conjuration de yugoloth mineur* (voir le Chapitre neuf : Nouvelle magie)

Quitter les ruines

Si Yagdoo est toujours vivant lorsque le PJ ressort du souterrain, il l'attaquera de toute sa fureur, en utilisant tous les souffles qui lui restent, puis en se jetant au corps à corps. Si le livre de sorts se trouve à ce moment-là à l'extérieur des ruines, le yugoloth est en proie à une atroce douleur et pousse d'horribles hurlements. La seule façon pour lui de mettre un terme à ses souffrances est de ramener le livre de sorts à sa place. Et si ce dernier venait à sortir des Terres Sauvages alors que le yugoloth est encore en vie, la créature perdrait un point de vie par round, en poussant des glapissements inhumains.

Conclusion

Avoir accompli la tâche assignée par le Baron de Basselande en éliminant la créature des Terres Sauvages rapporte 3.000 points d'expérience au PJ. En plus des créatures éventuellement tuées, vous pouvez lui accorder les bonus suivants :

- 400 PX s'il a découvert les ruines sous l'oasis
- 500 PX s'il a découvert le livre de sorts

Si le PJ est au service du Baron, celui-ci le chargera d'étudier les Terres Sauvages et les ruines qu'elles contiennent. Si le PJ est un aventurier, il lui offrira la permission d'explorer les Terres Sauvages s'il renonce à l'or promis. Dans les deux cas, le PJ recevra 100 po par mois, et la moitié des profits retirés de ses explorations.

Chapitre huit : Prolonger le scénario

Le royaume de Néconilis couvrait autrefois des centaines de kilomètres carrés, qui ne sont plus que ruines à présent. Les Terres Sauvages recèlent d'innombrables trésors et dangers. Cette section évoque brièvement les autres possibilités d'aventures pour un PJ seul ou un groupe de PJ dans cette région. Le MD prendra soin de développer un peu les intrigues fournies en utilisant les informations contenues dans *l'Épreuve du magicien (II)*, et éventuellement d'ajouter ses propres idées.

Les cinq livres de sorts de Néconilis

Si le PJ a trouvé le livre de sorts de Néconilis dans cette aventure, il en reste encore cinq autres cachés dans divers endroits des Terres Sauvages. Même si Yagdoo était le seul à connaître leur emplacement, le PJ peut tomber dessus par hasard lors d'une de ses explorations dans la région.

- L'un des livres se trouve dans l'antre d'une chimère, au sud des Terres Sauvages. Yagdoo l'a placé là à l'insu de son occupante. Le livre contient des sorts du 2ème au 4ème niveau.
- Un autre livre est enterré sous les ruines de la seconde pyramide de Néconilis, dans la section ouest des Terres Sauvages. Cette zone n'abrite aucun charognard, car elle sert de repaire à une bulette. Le livre contient des sorts du 3ème au 6ème niveau.
- Au nord-ouest de l'oasis se trouvent des dizaines de bâtiments datant du règne de Néconilis, et ayant survécu au tremblement de terre. À l'intérieur, une escouade de serviteurs morts-vivants suivent toujours les ordres du magicien et empêchent les intrus de pénétrer dans la zone. Le livre qui s'y trouve contient des sorts du 4ème au 7ème niveau.
- Les deux derniers livres, qui contiennent les sorts de niveau 7 à 9 du magicien, sont profondément enfouis au cœur d'un labyrinthe, sous les ruines de la plus grande des trois pyramides. De nombreux et puissants morts-vivants montent toujours la garde à cet endroit ; quant aux livres de sorts et aux trésors du nécromancien, ils sont gardés par la demiliche de Néconilis en personne.

La tombe de Kirzar le Pur

Le paladin Kirzar était natif du royaume de Néconilis. Voyant prospérer son dirigeant maléfique, il quitta sa patrie pour aller lever une armée susceptible de le détruire. Après avoir gagné le rang de paladin, Kirzar rallia les forces du bien pour détrôner le magicien.

Durant la bataille qui s'ensuivit, il se retrouva face-à-face avec Néconilis, et ce fut le pouvoir maléfique de ce dernier qui prévalut. Leur chef une fois hors de combat, les forces du bien vacillèrent et furent aisément vaincues par les serviteurs morts-vivants du nécromancien.

Mortellement blessé et sur le point de trépasser, Kirzar fut transporté par ses suivants au cœur d'une forêt voisine, où il put mourir en paix. Mais si son corps ne tarda guère à s'éteindre, son esprit ne pouvait connaître le repos tant que Néconilis sévissait toujours. Aujourd'hui, l'essence de Kirzar réside dans sa sainte lame, où elle attend patiemment le jour de sa revanche. Cette épée a été enterrée avec le paladin après la mort de ce dernier.

La dépouille mortelle de Kirzar se trouve dans la forêt au nord de Beau-Refuge. Sa tombe est gardée par le fantôme de son écuyer. Celui-ci se sent responsable de la mort de son maître, et ne trouvera pas non plus le repos tant que Néconilis n'aura pas été détruit. Il protège les restes de Kirzar des pilleurs de tombe, et attend le jour où un homme de valeur viendra réclamer l'épée de son maître.

L'épée, nommée la Justice de Kirzar, est une *sainte lame* +5, et contient l'esprit du paladin dont elle porte le nom. Elle a un Ego de 21 et une Intelligence de 15. Elle peut doubler la portée de la capacité naturelle de détection du mal d'un paladin (ou l'accorder à son porteur si celui-ci ne la possède pas déjà), et conduire son propriétaire directement à Néconilis (qui existe toujours sous la forme d'une demiliche). Elle peut également détecter les morts-vivants dans un rayon de 18 mètres ; sa lame émet une lueur bleue brillante en présence de telles créatures.

Une fois Néconilis définitivement détruit, l'âme de Kirzar s'en ira, et l'épée deviendra une lame sainte pour un paladin, ou une *épée* +2 pour quiconque d'autre.

Livre des Horreurs de Néconilis

Créé par le magicien du même nom, qui le gardait au milieu de ses livres de sorts, ce tome maudit semble contenir de grandes quantités de texte écrit en fines pattes de mouche, mais ne recèle en réalité que des glyphes et des symboles magiques qui concentrent ses pouvoirs. Il possède la propriété de magnifier les peurs de tout individu qui pose le regard sur ses pages. Quiconque lit ne serait-ce qu'un seul mot peut percevoir les glyphes dissimulés sous une illusion mineure, et subit les effets d'une version très particulière du sort d'*assassin fantasmatique.*

Où qu'elle ouvre le livre, la victime y verra les créatures les plus abominables qu'elle puisse imaginer, et devra faire un jet de sauvegarde contre les sorts (les bonus magiques ou de Sagesse sont applicables normalement).

- Si le jet de sauvegarde est réussi, elle subit les effets d'un sort de *terreur,* même si elle est immunisée aux sorts de peur et à tous ceux qui affectent l'esprit en général.
- Si le jet de sauvegarde est raté, elle est saisie d'une terreur hystérique et doit faire un test de choc métabolique pour éviter la crise cardiaque ; en cas de réussite, elle n'est dans l'incapacité de faire quoi que ce soit que pendant 1d6 heures.
- Si elle rate son test de choc métabolique, elle doit faire un test de Constitution pour voir si elle survit à la terreur magique occasionnée par le livre ; si elle le réussit, elle tombe seulement dans le coma pendant 1d3 jours. Sinon…

Valeur en PX : 6.000

Amulettes de Néconilis

Sur ces amulettes est gravé le symbole de Néconilis, un corbeau perché sur un crâne. Moins de 50 d'entre elles furent fabriquées il y a des siècles de cela. Ces bijoux protègent leur porteur des pièges et des barrières magiques créés par le nécromancien, qui ne les donnait qu'à ses serviteurs les plus dévoués afin que ceux-ci puissent se mouvoir librement dans son royaume. Quiconque arborait une telle marque de faveur de Néconilis était presque aussi craint que le sorcier lui-même.

Ces amulettes permettent également à la demiliche Néconilis de voir à travers les yeux de leurs porteurs, et de connaître la localisation exacte de ces derniers par rapport à elle-même.

De plus, quiconque porte une *amulette de Néconilis* doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour parvenir à attaquer le magicien (que ce soit avec des armes ou avec des sorts). Une fois qu'elles se trouvent à moins d'un kilomètre de Néconilis, les amulettes ne peuvent plus être retirées du cou de leur porteur, excepté par un *souhait* ou quelque chose de plus puissant encore.

Valeur en PX : 1.500

Conjuration de yugoloth mineur

Sort de magicien, 6ème niveau
(Conjuration/Convocation, Nécromancie)
Portée : 5 mètres
Éléments : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'incantation : 2 tours
Zone d'effet : Un cube de 1,50 m de côté
Jet de sauvegarde : Spécial

En utilisant ce sort, un magicien peut invoquer un gardien yugoloth mineur pour protéger quelque chose d'important. Le yugoloth est totalement sous le contrôle du magicien, et obéira aux ordres donnés par celui-ci même s'il venait à décéder.

L'élément principal de ce sort est le nom du yugoloth, indispensable pour pouvoir le conjurer. Trouver le nom d'une telle créature est une tâche difficile, et ce n'est qu'en concluant de sombres pactes avec d'autres entités démoniaques qu'un magicien peut obtenir ce renseignement.

L'inverse de ce sort, *bannissement d'un yugoloth mineur,* renvoie la créature sur son plan d'origine. S'il est lancé par le magicien qui l'a conjurée en premier lieu, cette dernière n'a droit à aucun jet de sauvegarde pour résister au bannissement. Dans le cas contraire, elle peut effectuer ce jet, contre les sorts, avec un malus de -2.

L'élément matériel de ce sort est un rubis d'une valeur d'au moins 500 po, qui est détruit pendant le lancement.

Yugoloth, gardien mineur – Yagdoo



CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	9 (12)
DÉS DE VIE :	6 (22 points de vie)
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS PAR ATTAQUE :	1-4/1-10/1-10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Variable (P : 1,20 m de haut)
MORAL :	Stable (12)
VALEUR PX :	2.000

Les yugoloths sont des créatures conjurées par des magiciens ou des prêtres mauvais qui souhaitent leur faire protéger des choses de valeur. Ces gardiens défendent toujours ce qu'on leur a confié avec beaucoup d'astuce et de férocité. Ils varient en taille et en forme, mais la plupart ressemblent vaguement à des batraciens trapus mesurant rarement plus de 1,50 m.

Les gardiens yugoloths ont la capacité de comprendre et de parler tous les langages.

Combat : Les gardiens yugoloths mineurs peuvent souffler du feu trois fois par jour, en un cône de 10 mètres de long sur 3 mètres de base, qui cause 3d6 points de dégâts (réduits de moitié par un jet de sauvegarde contre les souffles réussi), et aux effets duquel ils ne sont pas immunisés. Ces créatures peuvent également attaquer à l'aide de leurs griffes et de leur crocs acérés. Leur morsure est indépendante de leur attaque de souffle.

Les yugoloths mineurs sont immunisés aux sorts de *charme*, *immobilisation*, *sommeil*, *métamorphose* et *terreur*. Chacun d'eux a 50 % de chances d'être immunisé en plus à un autre type d'attaque — par exemple, certains types de sorts ou d'armes. Dans le premier cas, le yugoloth ne souffrira pas des effets du sort, et pourra parfois renvoyer celui-ci au lanceur. Dans le second cas, les armes concernées ne lui causeront aucun dégât, et risqueront même de se briser à son contact.

Chaque yugoloth mineur a également 30 % de chances de posséder des capacités semblables à celles des voleurs, comme « mouvement silencieux », « se cacher dans l'ombre » ou « grimper ». Cela l'aide à accomplir la mission qui lui est assignée en recourant à la furtivité et à la surprise au lieu de la force brute. Lorsqu'ils en ont le temps, les yugoloths mineurs planifient toujours soigneusement leurs attaques, afin de tirer le meilleur parti possible de leurs atouts.

Habitat/Société : On ne sait pas grand-chose de la vie que mènent les yugoloths lorsqu'ils ne sont pas conjurés sur le Plan Primaire. Comme ils sont les plus petits représentants de leur espèce, ils sont généralement malins et retors, et ne reculent devant rien pour assurer leur survie et protéger l'objet de leur mission.

Les gardiens yugoloths doivent rester dans un rayon de 90 mètres de l'objet qu'ils doivent protéger, bien que les magiciens réellement puissants soient en mesure d'altérer cette distance en formulant très soigneusement les détails de la charge du yugoloth lors de son invocation. Contrairement aux yugoloths normaux ou majeurs, le yugoloth mineur est totalement sous le contrôle de celui qui l'a appelé tant que sa mission n'est pas terminée. Si son conjurateur meurt avant lui, dans 25 % des cas, la créature poursuivra sa mission quand même, sans limite de temps.

Seul un magicien de 12ème niveau minimum peut réussir à conjurer un yugoloth mineur.

Écologie : Les gardiens yugoloths mineurs n'ont besoin ni de nourriture, ni de sommeil, mais de beaucoup d'activité. Un yugoloth mineur enfermé dans une petite pièce pendant des centaines d'années finira probablement par devenir fou.

Si un yugoloth mineur échoue dans sa mission de protection, il est parcouru d'horribles spasmes de douleur. Et si l'objet qu'il devait garder est emporté à plus de 90 mètres de lui, il meurt dans d'atroces souffrances.

Yagdoo : Ce yugoloth mineur a passé plus de 8 siècles à arpenter les Terres Sauvages qui étaient autrefois le royaume de Néconilis, son maître. Il a eu largement le temps de développer certaines compétences. Tant qu'il se trouve dans les Terres Sauvages, il peut « se cacher dans l'ombre » et effectuer des « mouvements silencieux », avec une efficacité de 90 %. Il pratique également une forme de ventriloquie qui lui permet d'« envoyer » sa voix à un autre endroit que celui où il se trouve. Yagdoo se déplace dans les Terres Sauvages à une vitesse de 12, et peut sauter jusqu'à une distance de 7 mètres. Il est extrêmement difficile à pister, car il bondit de rocher en rocher pour éviter toute poursuite.

Pour compenser sa petite taille, Yagdoo est immunisé à toutes les armes tranchantes, qui se brisent dès qu'elles touchent sa peau. Les armes magiques ont droit à un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour ne pas être détruites. Étant donné qu'il est vulnérable aux attaques magiques, le yugoloth éprouve une peur panique à l'égard des magiciens.



Aventure de jeu officielle

L'Épreuve du magicien (II)

par Kevin Melka

Il y a de l'agitation dans la communauté frontalière de Beau-Refuge ! Une bête venue des Terres Sauvages terrorise les fermiers, et les rapports affirment qu'elle est immunisée aux armes de la milice locale. Le seigneur qui règne sur ces terres fait appel à un magicien afin de résoudre ce mystère impénétrable pour ses soldats. Mais un magicien tout seul peut-il, en faisant bon usage de ses compétences, débusquer et éliminer un monstre dont tout un contingent de guerriers entraînés n'a pu venir à bout ?

L'Épreuve du magicien (II) est un scénario pour ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®, conçu pour un Maître de Jeu et un personnage-joueur magicien. Cette aventure s'inscrit dans une série qui se focalise sur un personnage donné, hors du cadre d'une campagne. Pour réussir, le personnage aura besoin de toutes ses connaissances et de tous les talents propres à ceux de sa classe.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Road
Lake Geneva
WI 53147
USA



TSR Ltd.
120 Church End,
Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

